Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 76 - OTTOBRE 1998
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi (ovvero i Kappa boys)
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Direzione di produzione:
Monica Carpino
Proof reading:
Giovanna Paganelli
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

NOTA: su **Kappa Magazine** 73 è stata attribuita erroneamente la proprietà di **Exaxxion**, che invece è e rimane unicamente **© Kenichi Sonoda**. Inoltre, il nome dell'autore di **Kurogane** è stato trascritto per errore come Keiji Toume, mentre in realtà si tratta di Kei Toume. Pertanto, tale fumetto è **© Kei Toume**. Ci scusiamo con gli autori e i lettori per l'involontario inconveniente.

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quali altri ostacoli incontrerà questa bizzarra storia d'amore tra un ragazzo e una dea?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco, e proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno, spesso coinvolgendolo in situazioni imbarazzanti. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene... pur non credendo assolutamente a nessuna di queste cose!

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento che lo trasforma in un vero super eroe e con cui può abbattere i robot-killer messaggeri. Il ministro degli esteri Sheska - generale militare per l'invasione - comanda un'azione dimostrativa con il cannone dell'androide gigante Solosalm e colpisce, distruggendolo, il monte Fuji. Per portare soccorsi ai superstiti, Isaka muta forma in aeromoto, mentre il vecchio Hosuke si prepara a far uscire allo scoperto il risultato di quarant'anni di ricerche: il gigantesco robot Exaxxion!

DI NUOVO PLUS!

Grazie a tutti! Lo speciale **Kappa Magazine Plus** della scorsa estate ha avuto un successo veramente insperato, e per dimostrarvi che diamo ascolto alle vostre richieste, abbiamo trasformato il prossimo numero della nostra/vostra rivista preferita in un nuovo **Kappa Plus**! Proprio così: anche in novembre avrete IL DOPPIO per sole duemila lire in più! Speriamo che ancora una volta apprezziate lo sforzo, e tanto per invogliarvi vi diciamo cosa ci sarà nel menù a fianco delle quattro (più una, se contiamo **Mille Demoni**) serie mensili fisse. Partiremo con la storia breve e autoconclusiva **Ryugetsusho** dell'ormai mitologico Ryoichi "**Crying Freeman**" Ikegami, sessanta pagine di sesso, mistero e samurai; passeremo poi a **Genzo**, una storia nuova di zecca appena sfornata da Yuzo "**3x3 Occhi**" Takada, avente come protagonista il burattinaio che avete conosciuto in **Kappa Magazine** 57; e per concludere, tornano (a grandissima richiesta, gente!) i simpatici insettini juniores di **Bug Patrol**, che dopo l'exploit su **Kappa Magazine** 47 si sono guadagnati in patria una serie tutta loro, proprio com'è accaduto per **Calm Breaker**... E che poi diventerà la quinta serie fissa di **Kappa Magazine**! Come faremo? Elimineremo altri manga? Mai! Aumenteremo le pagine? No! E allora? Pura magia! Ma d'altra parte, se ci seguite da ormai sette anni, avrete capito che quando c'è l'entusiasmo, TUTTO è ancora possibile! Alla prossima, e resistete all'impazienza!

GODZILLA

DIETRO LE SQUAME

a cura di **Andrea Baricordi**

Godzilla è probabilmente uno dei mostri più celebri e amati della storia del cinema. In una saga protrattasi per ben 22 film, dal 1958 fino al 1995, ha devastato città e combattuto creature d'incubo, spazzando il Giappone con il suo alito radioattivo. Poi la Toho abbandonò il progetto. Ma negli Stati Uniti qualcuno stava già organizzando qualcosa: si sarebbe trattato di realizzare un nuovo 'primo capitolo' ripartendo daccapo, adattando la storia alle esigenze di un pubblico moderno, e approfittando dei passi da gigante compiuti negli ultimi anni dall'industria degli effetti speciali.
La Tristar Pictures decise di contattare così i due più affermati professionisti nel settore 'fanta-catastrofico': il regista Roland Emmerich (Independence Day, StarGate, I nuovi eroi) e il produttore Dean Devlin (che con Emmerich aveva collaborato agli ultimi tre successi), ma i due vollero pensarci un po' su. «Ci abbiamo riflettuto a lungo, mi domandavo soprattutto se non saremmo scaduti nel kitsch. Tuttavia, più ci pensavo e più mi rendevo conto di quanto sarebbe stato emozionante girare questo film», ricorda. «Quando la gente pensa a Godzilla, immediatamente prova una sorta di nostalgico divertimento, ma al tempo stesso lo considera un personaggio da non prendere troppo sul serio. Per noi la sfida era appunto questa: come reinventare Godzilla. Visti i progressi della tecnologia degli effetti speciali, siamo convinti che solo oggi

sarebbe stato possibile realizzare tutto questo», osserva Devlin.
Per Emmerich, **Godzilla** è «il non plus ultra in fatto di mostri cinematografici. Ci siamo spinti oltre il limite nell'uso degli effetti visivi oggi disponibili, almeno questa è la nostra speranza. La tecnologia è sottoposta a continui cambiamenti e in ogni nuovo film usiamo nuovi strumenti. Per molti versi la lavorazione di **Godzilla** è stata più complicata rispetto a Independence Day, un'impresa quasi titanica».

L'interesse di Devlin per questo genere di film risale all'infanzia: «Sono cresciuto a Los Angeles. Nei pomeriggi domenicali la televisione trasmetteva tutti i vecchi film di **Godzilla,** subito seguiti dagli episodi di Star Trek, e io passavo ore incollato alla TV», ricorda il produttore.
Emmerich afferma che, malgrado abbia amato molto i film classici di **Godzilla**, non aveva alcuna intenzione di farne un remake. «Non volevo realizzare un rifacimento dell'originale. Della prima storia abbiamo ripreso solo la parte della nascita del mostro in seguito alle radiazioni. Questo è tutto. Poi abbiamo pensato a cosa avremmo potuto trarre oggi da un incipit come quello. Abbiamo dimenticato del tutto il **Godzilla** originale e ci siamo semplicemente chiesti come aggiornare la vicenda in modo da renderla credibile e più adatta ai giorni d'oggi. Godzilla mette a soqquadro la vita di una grande città e si comporta come una belva in gabbia che cerca di sopravvivere. La paura che suscita deriva dal semplice fatto che la gente si trova di fronte a un animale enorme e imprevedibile. Ho affidato a Patrick Tatopoulos il compito di creare un nuovo look del mostro», spiega Emmerich.

Patrick Tatopoulus è un bravissimo scenografo e progettista. Ha collaborato alle scenografie di Independence Day, di cui fra l'altro ha disegnato gli alieni assieme a Emmerich. Fra i suoi lavori più importanti annovera i set extraterrestri, le creature e il make up di StarGate, le scenografie de Il Corvo e una sfilza interminabile di grandi successi cinematografici come Jumanji, Demolition Man, Last Action Hero, Dracula, Wolf, Gremlins 2, Star Trek V - L'Ultima Frontiera, e la fortunata serie televisiva Star Trek - The Next Generation. Da un artista con tanta esperienza non poteva che nascere qualcosa di estremamente interessante.
«Mi dissero che già alla prima occhiata avevano avuto davanti agli occhi la nuova versione del film e che i miei disegni li avevano convinti del fatto che il progetto avrebbe avuto successo. Sono molto orgoglioso di sentirmi parte del processo creativo che ha portato alla realizzazione di questo film», osserva Tatopoulos. Per rendergli omaggio, i realizzatori hanno deciso di dare il suo nome al personaggio interpretato nel film da Matthew Broderick.
Emmerich ha incaricato Tatopoulos di creare un modellino ispirato ai propri disegni, poiché era certo che la nuova creatura avrebbe fatto colpo sulla Toho.

A questo scopo i realizzatori si sono recati in Giappone per incontrare i rappresentanti della Toho e illustrare la loro idea ai creatori originali di **Godzilla**

«Per Roland era importante incontrare la Toho. Era molto legato alla versione originale del film e non voleva realizzarne uno nuovo senza la loro approvazione», ricorda Fay.

«In Giappone», dichiara Emmerich, «abbiamo incontrato i dirigenti della Toho. Avevamo portato il modellino con noi e l'abbiamo messo al centro del tavolo, coperto da un panno nero. Abbiamo preso posto, e io ho cominciato a descrivere il nostro progetto nei dettagli. Alla fine abbiamo scoperto il modellino».

Il nuovo Godzilla suscitò grande impressione tra i funzionari della Toho.

«Rimasero tutti senza parole», afferma Emmerich. «Lo osservarono in silenzio per qualche minuto e poi ci chiesero di tornare il giorno dopo. A quel punto pensai che sicuramente non avremmo ottenuto la loro approvazione, perché un giorno è troppo poco per prendere una decisione».

Tuttavia, sia la creatura sia il regista conquistarono i rappresentanti dell'azienda, che il giorno successivo espressero parere favorevole.

Il responsabile della complessa serie di effetti che ha dato vita a **Godzilla** è Volker Engel, vincitore dell'Oscar per Independence Day. Per quest'ultimo film è stata realizzata una gran varietà di effetti digitali, meccanici e della macchina da presa: dai modellini che esplodevano, alle navicelle spaziali generate al computer e ai manichini telecomandati. Tuttavia, molte di queste riprese in Independence Day erano completamente separate da quelle 'dal vivo', mentre in **Godzilla** è accaduto il contrario.

«In **Godzilla** ho lavorato con la prima unità fin dall'inizio e sono stato spesso presente durante le sequenze live, specialmente in esterno, per assicurarmi che le riprese fossero girate in modo da potervi inserire il gigante in un secondo tempo», conclude Engel.

Benché il protagonista del film non si trovasse mai veramente sul set, la regia di Emmerich ha dovuto sempre tenere conto della sua presenza. Ciò comportava un'attenta programmazione di azioni e reazioni, dagli schianti delle auto alle urla terrorizzate della gente, proprio come se la minaccia costituita dal gigante fosse reale. Ha inoltre consentito il posizionamento della macchina da presa in modo da consentire l'inserimento del mostro in un secondo tempo.

L'esperienza del direttore della fotografia Ueli Steiger nell'uso della Technocrane, una speciale gru con braccio telescopico e una macchina da presa in grado di ruotare a 360°, ha permesso di effettuare un'incredibile panoramica del quartiere Flatiron. Un'enorme gru Akela a circa 20 metri d'altezza permetteva di cogliere il punto di vista di Godzilla nella scena in cui scatena il finimondo a Wall Street. A ciò si aggiungano almeno altre due gru alte 50 metri che costantemente inzuppavano d'acqua il cast e la troupe, simulando pioggia anche quando questa cade-

va spontanea.
Se Godzilla è il protagonista indiscusso, il talento dei co-protagonisti, gli attori in carne e ossa, ha contribuito in modo essenziale alla riuscita. «A mio parere», dichiara Devlin, «il più grave errore in cui solitamente incorrono i realizzatori di film ricchi di effetti speciali è proprio la mancanza di approfondimento dei personaggi. Questa è la ragione per cui in **Godzilla** abbiamo fatto del nostro meglio per far sì che il pubblico possa identificarsi con i protagonisti. I soli effetti speciali, per quanto sofisticati, non sono in grado di coinvolgere gli spettatori. Fortunatamente, abbiamo potuto avvalerci dell'aiuto di April Webster, responsabile del casting, che ci ha permesso di reclutare uno straordinario team di artisti».

Per quanto riguarda Jean Reno, che interpreta il ruolo di Philippe Roaché, il produttore dichiara di averlo ammirato «dai tempi di Big Blue e poi in Léon e in Nikita. Proprio come è accaduto per Matthew Broderick, la parte interpretata da Jean è stata scritta appositamente per lui. Quando abbiamo cominciato a scrivere la sceneggiatura ci siamo chiesti a chi potesse dare più fastidio che gli edifici di mezza città venissero distrutti dal mostro. La risposta è semplice: le compagnie di assicurazione. Così abbiamo pensato che sarebbe stato interessante inserire nel film questa figura di investigatore francese che lavora per un'assicurazione e che cerca di scoprire la causa di tanti danni. Subito ci è venuto in mente il volto di Jean Reno».
Benché avessero concepito i ruoli appositamente per i due attori, Devlin ed Emmerich non erano certi che questi avrebbero accettato di prendere parte al film.
«Ammiro molto Dean Devlin e Roland Emmerich. Li ho incontrati un paio di volte prima di iniziare le riprese e ho apprezzato subito la sceneggiatura del loro film. Mi piace sperimentare sempre cose nuove. Ho partecipato a film ricchi di effetti speciali come War Games - Giochi di Guerra, Ladyhawke o Glory - Uomini di Gloria, ma non mi ero mai cimentato in niente di simile a **Godzilla**», afferma Broderick.
Broderick ammette di non avere mai visto un film di **Godzilla** dall'inizio alla fine, tuttavia «certamente sono cresciuto anch'io con questo personaggio e credo che non vada deriso, né eccessivamente demonizzato. Abbiamo voluto renderlo feroce e terrificante, ma penso sia anche importante mantenere un giusto sguardo ironico nei confronti di questa lucertolona che se ne va in giro a demolire i palazzi di New York», dichiara l'attore. Broderick, che abita a Manhattan, si è divertito molto a girare il film nella città in cui vive. «E' stato fantastico essere al centro di questa specie di pandemonio che in certe occasioni ha addirittura paralizzato la città, anche se non in modo troppo grave, credo. Le dimensioni di questo film sono gigantesche... E' stato davvero eccitante stare a guardare come procedeva il lavoro, il numero incredibile di set, New York illuminata a giorno per interi isolati: era fantastico far parte di tutto questo», afferma Broderick.
Le dimensioni colossali di Godzilla hanno senza dubbio esercitato un certo fascino su Jean Reno («Era il set più vasto che io avessi mai visto. Persino più grande di quello di Mission: Impossible»), ma l'attore ha aderito al progetto soprattutto per l'ammirazione che nutre per il regista e per l'interesse che i personaggi hanno suscitato in lui.
Tra tutti coloro che cercano in ogni modo di intrappolare Godzilla, Animal adotta probabilmente la tecnica più spericolata e in qualche caso perfino troppo rischiosa per l'attore. Tale ruolo è stato affidato a Hank Azaria (Piume di Struzzo, Heat - La Sfida, Quiz Show) perché, afferma

LE 10 COSE PIU' IMPORTANTI DA SAPERE SU GODZILLA

1) Il grande sauro radioattivo è apparso per la prima volta nel 1954 nel film **Gojira** di Inoshiro Honda. Per importarlo negli USA, i produttori americani girarono nuove scene aventi come protagonista Raymond Burr e le aggiunsero alla sceneggiatura originale.

2) Il nome originale del mostro è Gojira, ottenuto mixando le parole 'gorilla' e 'kujira' (balena, in giapponese). Ciò che è meno noto è che deriva dal soprannome di uno dei tecnici che lavorò al primo film. Successivamente lo stesso soprannome fu affibbiato a un giocatore di baseball dei Giants di Tokyo per via della caratteristica espressione facciale.

3) Il produttore Tomoyuki Tanaka concepì l'idea base della storia dopo aver sorvolato le Isole Bikini, su cui gli americani testarono la bomba H. Benché venga stupidamente definita una saga 'trash', quella di Godzilla parla in realtà dei rischi che corre l'uomo maltrattando il mondo in cui vive sia con la radioattività sia con l'inquinamento atmosferico, sia con la manipolazione genetica.

4) Nelle produzioni nipponiche Godzilla è sempre stato impersonato da un attore che indossava un costume del peso di circa 100 chili, che nei successivi film fu alleggerito fino a 60. In alcune scene, invece, furono usati sia un pupazzo azionato a mano sia un modellino meccanico alto 30 centimetri.

5) L'aspetto di Godzilla è cambiato spesso, assumendo di volta in volta tratti somatici rettili, canini, felini o umani, guadagnando o perdendo le orecchie, riducendo il numero di dita dei piedi e così via.

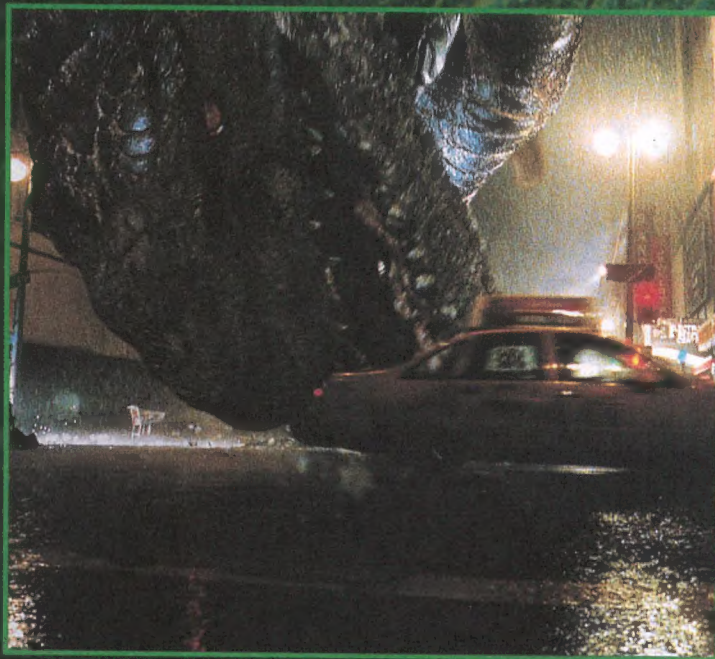
6) Godzilla diventa padre in **Kaijuto no Kessen - Gojira no Musuko** del 1967. Il figlio si chiama Minira (Minilla nella versione USA) e nasce da un uovo sull'Isola dei Mostri. Questo accade anche nella serie nuova, ma al piccolo viene affibbiato unicamente il nomignolo di Junior.

7) La saga di Godzilla è composta da ben 22 film, per la durata di 34 ore circa di proiezione, ed è divisa in due parti. La prima conta 15 episodi, la seconda (a mezza via tra il sequel e il ramake) 7. L'ultimo film è datato 1995.

8) Nello scontro finale avvenuto nell'ultimo film della saga, il grande rettile perisce assieme al mostro rivale Destroyer, lasciando però al mondo il giovane Junior, che abbandona tristemente il luogo della lotta sparendo tra le acque dell'oceano. Gli oltre quarant'anni di carriera di Godzilla furono onorificati in una vera e propria cerimonia funebre a Tokyo, nel 1997, a cui parteciparono più di 10.000 fan in lacrime organizzati in una processione con tanto di statua.

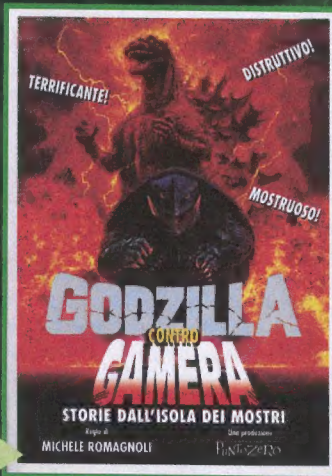
9) Godzilla inizia la carriera come nemico dell'umanità, per poi divenirne protettore contro altri mostri provenienti dallo spazio, dagli abissi e da civiltà scomparse. Nella nuova saga, le due caratteristiche vengono fuse assieme e conciliate da un interessante espediente: pur danneggiando le città dell'uomo, Godzilla si batte contro le altre creature per pura e semplice territorialità.

10) I nemici di Godzilla sono stati molteplici, ma alcuni sono veramente caratteristici. Oltre al suo sosia meccanico Mechagojira e a quello alieno Space Gojira, il rettile si è battuto con l'amorfo Hedora (nato dall'inquinamento), Biollante (una rosa modificata geneticamente con cellule di Godzilla), Mothra (una falena gigante che si è guadagnata una serie tutta sua), Mogera (un robot componibile creato dalla G Force terrestre) e addirittura King Kong (nel 1962, in occasione del trentennale della Toho).

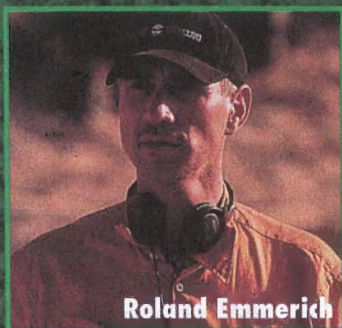
Notizie più approfondite sono riportate su **Godzilla contro Gamera - Storie dall'Isola dei Mostri** di Michele Romagnoli (Punto Zero).

Devlin, «quando abbiamo incontrato Hank ci siamo subito resi conto del suo grande talento; è un attore in grado di dare un'impronta assolutamente personale al ruolo che gli viene affidato. E' un interprete fantastico, che si è dedicato al progetto con un'inesauribile carica di energia. Inoltre nutre una vera e propria passione per **Godzilla**, di cui è un fan accanito fin dall'infanzia».

«E' vero: durante l'infanzia ho passato ogni sabato mattina incollato alla TV per vedere **Godzilla**. Quando è uscito Godzilla vs King Kong, e io ero già un ragazzo, ma ricordo di aver partecipato con grande entusiasmo a quella lotta all'ultimo sangue», dichiara l'attore. «Il mio personaggio è un tipico italo-newyorkese sarcastico e temerario. Un cameraman disposto a tutto pur di filmare lo scoop e fare notizia. Per questo è sempre alle costole di Godzilla. A differenza della maggior parte della gente che cerca di fuggire non appena il mostro compare, Animal fa esattamente il contrario. Spesso ho rischiato di essere travolto dalle centinaia di comparse in fuga, e a New York una di loro mi ha dato un colpo tale da farmi cadere. Ricordo che l'intera troupe si è messa a ridere e quel giorno è stato uno dei più divertenti», afferma Azaria.

L'attore ha scoperto di possedere un incredibile talento nell'inseguire, fotografare e braccare in ogni modo il gigante, pur non avendolo davanti agli occhi. Grazie alla lunga esperienza maturata nella serie televisiva I Simpson, in cui ha prestato la sua voce a diversi personaggi alquanto bizzarri, Azaria è abituato a lavorare con personaggi immaginari.

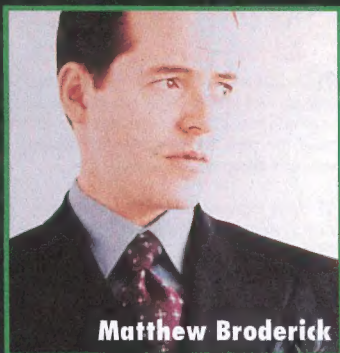
«Per la maggior parte degli attori, soprattutto all'inizio, è stato molto difficile recitare senza avere nulla di fronte a sé. Per me invece era del tutto naturale, poiché con I Simpson

Maria Pitillo

non facevamo altro che urlare contro personaggi inesistenti e litigare col nulla», afferma l'attore.

«La maggior parte del tempo gli assistenti di produzione gironzolavano per il set annunciando al megafono i movimenti di Godzilla e il suo umore. L'effetto era esilarante. "E' arrabbiato. Ora sta camminando.": questo era il genere di messaggi diffusi dagli altoparlanti. Così abbiamo cominciato a prenderli in giro con frasi come "Non siamo sicuri di ciò che sta facendo. Non si fa capire." oppure "Ora sta piangendo.", o ancora "E' rimasto molto colpito dalla tua cravatta."», ricorda Azaria.

Roland Emmerich

Dean Devlin

Maria Pitillo interpreta il ruolo di Audrey, la collega di Animal. «Audrey vuole mettersi alla prova, dimostrare a se stessa che può diventare una giornalista veramente in gamba. All'inizio del film, il lavoro è la vita per lei e farà di tutto per avere l'esclusiva, che in questo caso corrisponde al nome di Godzilla. Animal ha lo stesso obbiettivo e il suo nome dice tutto sul suo carattere. Lei è più riservata e nervosa, mentre lui è una forza scatenata e la conduce in luoghi in cui da sola non sarebbe mai andata», osserva l'attrice.
Nonostante pratichi regolarmente lo yoga e sia quindi abituata ad assumere posizioni strane e inconsuete, la scena in cui Audrey entra nel vagone inclinato è stata quella più dura di tutte. «All'inizio pensavo che non ci sarebbe stato nessun problema, perché, in fondo, si trattava solo di scivolare là dentro. Ma una volta all'interno, non avevo più alcun senso dell'equilibrio, né punti di riferimento ed era una sensazione davvero terribile. Perfino Roland Emmerich, che ha cercato di dimostrarci che la scena si poteva fare e che non era poi così difficile, una volta là dentro si è sentito male», dichiara l'attrice.

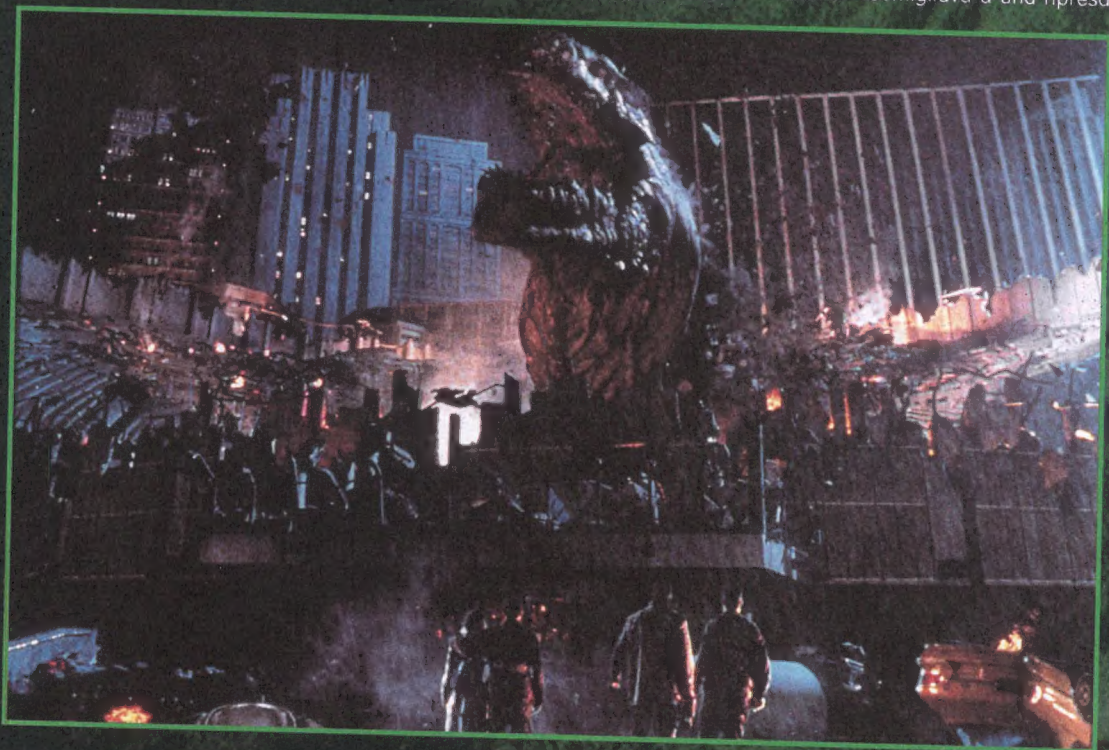
Harry Shearer, che interpreta il ruolo del presuntuoso giornalista televisivo Charles Caiman, è rimasto molto colpito dal modo di fare del regista: «Abbiamo lavorato a New York all'inizio di maggio e di notte la temperatura era ancora bassissima. Una volta erano circa le due e mezzo di notte e stavamo girando una scena sotto la pioggia. Al termine delle riprese, le macchine per la pioggia sono state spente e improvvisamente noi ci siamo ritrovati ricoperti di bianco. La gente penserà che sto esagerando, ma faceva così freddo che i residui di pioggia che ancora aleggiavano nell'aria si erano congelati trasformandosi in neve. Però devo dire che è stato divertente perché Roland faceva il matto. Era semplicemente straordinario, perfino in mezzo a quelle condizioni climatiche così rigide. Questo è proprio il suo modo di essere, si stava divertendo un mondo e in qualche modo ci trascinava nella sua atmosfera», commenta.

Matthew Broderick

Jean Reno

Completa il cast Arabella Field nel ruolo di Lucy, la rumorosa moglie di Animal, nonché amica e collega di Audrey. L'attrice è stata proposta dal direttore del casting April Webster. «Durante l'audizione Arabella ci ha fatto letteralmente piegare in due dalle risate. In realtà in quel periodo stavamo prendendo in esame un'altra interprete, ma dopo aver conosciuto Arabella abbiamo subito cambiato idea», ricorda Devlin.

L'attore Michael Lerner interpreta il sindaco di New York che viene travolto dal ciclone Godzilla nel bel mezzo della sua campagna elettorale.
Kevin Dunn e Doug Savant, rispettivamente il Colonello Hicks e il sergente O'Neal, sono i due militari che guidano l'esercito mobilitato per fermare Godzilla. Rivelando alcuni lati ancora nascosti del suo multiforme talento, Dunn ha divertito l'intera troupe di attori e tecnici con una riproduzione sorprendentemente precisa del classico urlo di Godzilla e con un'eccezionale imitazione della straordinaria e antiquata voce di commento che accompagnava i primi film americani del mostro. Doug Savant è un vecchio compagno di poker di Devlin e conosce Emmerich da molto tempo.

Naturalmente la vera star del film era Godzilla che, con grande disappunto dei giornalisti newyorkesi, appariva sul set nelle sembianze di tre ragazzi californiani pelle e ossa che trasportavano un'asta a espansione con un riflettore, una videocamera e uno strumento per le misurazioni montato su un treppiede. Coordinato da Volker Engel, Joe Jackman, specialista in 'raccordo dei movimenti', ha utilizzato queste strane attrezzature per simulare la presenza di Godzilla.
«Per poter inserire l'immagine di Godzilla in una fase successiva, dovevamo conoscere l'esatta posizione della macchina da presa in ogni fotogramma. Per far questo, abbiamo immaginato la collocazione di ogni elemento con dei rilevatori di misure tridimensionali, per poi comparare i risultati con le informazioni bidimensionali del fotogramma. Componendo i diversi dati ottenuti, potevamo conoscere con certezza matematica la posizione della macchina da presa».
Le dimensioni degli edifici, combinate a quelle di Godzilla, hanno impedito l'utilizzo della 'Z-tracking', la tecnica più tradizionale con la quale si riesce a far muovere una creatura digitale. Questo procedimento, di solito, fornisce i dati utili per l'orientamento spaziale mediante l'uso di una sfera e di un cubo, oggetti che il computer riconosce. Tuttavia il metodo si è rivelato del tutto insufficiente per misurare la posizione di un bestione come Godzilla.
«Servendoci del contatore Zeiss, abbiamo creato un ambiente digitale nel quale venivano segnalati i punti dove si trovavano effettivamente gli edifici, ai quali ci saremmo poi riferiti per inserire la creatura», spiega Engel. «Lo strumento in questione viene di solito utilizzato in architettura. Conoscendo l'esatta posizione degli edifici e la loro altezza, sapevamo dove collocare il nostro Godzilla e come farlo muovere attraverso le strade. Viste le dimensioni del mostro e l'impossibilità di usare la 'Z-tracking', quest'attrezzatura si è rivelata di enorme utilità. Nessuno prima d'ora si era mai occupato di una creatura così grande in un ambiente virtuale».
La macchina da presa HI-8 raccoglieva i dati ottenuti, e le informazioni venivano trasmesse via Internet all'unità degli effetti visivi di Los Angeles. I dati venivano caricati in un sito web protetto cui potevano accedere solo gli addetti agli effetti visivi.
Inserire Godzilla nell'inquadratura, procedimento già di per sé complicato, è stato ancora più difficile perché di solito Emmerich gira con diverse macchine da presa e preferisce fondali mobili. Per ottenere questo effet-

to e creare la prospettiva più vasta possibile per l'enorme protagonista del film, il direttore della fotografia Ueli Steiger ha girato con lo schermo panoramico Super 35.
Una tra le riprese più ambiziose del film è stata effettuata a Central Park. In una notte molto piovosa, la produzione ha occupato tutto il parco per girare la scena in cui il sergente O'Neal e i suoi uomini cercano di stanare Godzilla, adescandolo con un'enorme quantità di pesce per poi aprire il fuoco al momento opportuno. Sebbene l'amministrazione cittadina abbia accolto di buon grado la produzione e concesso il permesso di portare all'interno del parco un esercito di operatori, carri armati, veicoli militari e armi, si è opposta alla montagna di pesce. Godzilla e il suo lauto pasto sono quindi stati aggiunti in fase di post-produzione.
«Eravamo tutti preoccupati per quella scena», ricorda l'aiuto regista Kim Winther. «Somigliava a una ripresa

A confronto il Godzilla di Hollywood e quello nipponico.

dall'alto di Independence Day durante la quale quattro o cinque macchine riprendevano contemporaneamente da varie angolazioni le diverse scene che si svolgevano in punti diversi. Sono state necessarie sei o sette ore di preparazione per trenta minuti di ripresa, ma quando si porta a compimento un'impresa del genere, alla fine della giornata, o per meglio dire all'alba del giorno dopo, l'entusiasmo è davvero grande», conclude l'aiuto regista.

«Uno dei bersagli contro cui dovevamo sparare era il Plaza Hotel, dove si supponeva fosse Godzilla», racconta Savant. «Erano le cinque del mattino, il sole stava per sorgere, iniziava già il primo traffico dei pendolari e noi combattevamo contro un mostro. Giganteschi fasci di luce illuminavano il Plaza Hotel e i ragazzi sparavano centinaia di colpi mentre l'assistente alla regia urlava al megafono: "Uccidete il Plaza! Voi odiate il Plaza!". Quello per me è stato il momento più divertente ed emozionante della giornata».

Una tra le sequenze più spettacolari del film, quella del ponte di Brooklyn, è stata girata al centro di Los Angeles, tra la Settima Strada e la Santa Fe Avenue. Lungo la rampa che porta al ponte è stato creato un ingorgo di proporzioni colossali nel quale erano coinvolte 450 automobili e un certo numero di camion e autobus, tutti bloccati da una barriera di veicoli militari che avevano chiuso al traffico un'area alla sommità del ponte. Il veicolo protagonista della scena doveva attraversare ad alta velocità la rampa, sbandare e bloccarsi in testacoda di fronte ai mezzi militari. La prima ripresa è servita per mettere alla prova i riflessi del pilota. Quando l'auto ha colpito l'asfalto, c'è stata un'interruzione di elettricità, le luci si sono spente e il servosterzo si è bloccato. L'auto ha sbandato e si è fermata con un grande stridio di freni dando vita a una sequenza leggermente più realistica di quanto previsto.

«Il film prevedeva grandi scene di panico, in cui la gente fuggiva terrorizzata da Godzilla. A causa delle brevi notti della primavera newyorkese e del tempo necessario a raggiungere la zona prescelta, montare l'equipaggiamento, sistemare le macchine della pioggia e predisporre le comparse, Roland riusciva a girare solo le scene che coinvolgevano i protagonisti, senza poter riprendere quelle che sarebbero servite a completare l'azione principale, né aveva il tempo di occuparsi delle ambientazioni», spiega Winther. La seconda unità si occupava proprio di questo: riprendere il panico della folla e girare le scene secondarie che avrebbero fornito un contesto alle vicende dei protagonisti.

Le prime riprese sono state girate in una valle verdeggiante, il Kualoa Ranch, dove prima di iniziare a lavorare tutti i membri della troupe hanno partecipato a una suggestiva cerimonia tradizionale hawaiana. Sebbene la produzione abbia scoperto quella località per caso durante un giro di perlustrazione, la piccola valle e le colline circostanti sono luoghi cinematografici noti, come attori e troupe hanno avuto modo di scoprire arrivando sul set. All'ingresso del ranch, infatti, si trova un gigantesco cartellone con la scritta "Jurassic Park". Anche **Godzilla** ha letteralmente lasciato un segno nel ranch. Prima dell'inizio effettivo delle riprese, una squadra ha lavorato un mese per imprimere sull'erba soffice l'impronta gigantesca del piede del mostro.
Mentre la prima e la seconda erano al lavoro, gli addetti agli effetti visivi creavano Godzilla e le devastanti conseguenze della sua visita a New York. Rispettando la tradizione di Independence Day, molti elementi caratteristici del paesaggio di Manhattan sono andati distrutti sotto la supervisione di Joe Viskocil. In passato, le esplosioni di Viskocil hanno provocato la distruzione della Casa Bianca in Independence Day e una tra le sue prime operazioni ha fatto saltare in aria la Morte Nera di

A lato, i fumetti della seconda serie giapponese di Godzilla. Sotto, il lucertolone in versione "Street Fighter". © Toho/Kodansha

Guerre stellari. Tuttavia, le esplosioni di **Godzilla** sono state in un certo senso più impegnative di quelle di Independence Day, come osserva Terry Clotiaux, produttore degli effetti visivi.

Maggiore realismo è stato conferito dalle diverse tecniche adottate per inserire il mostro nelle scene. «Abbiamo costruito testa, busto e braccia del mostro in scala 1:6 per i primi piani della creatura», spiega Patrick Tatopoulos.
Grazie al modellino in scala 1:24, Godzilla non è più il mostro goffo e pesante del passato, ma una creatura manovrata da operatori esperti, molti dei quali hanno studiato danza e recitazione e hanno collaborato alla realizzazione di capolavori di fantascienza quali Alien - La Clonazione o Mimic. I modelli in scala 1:6 e 1:24 sono stati usati soprattutto per le devastanti passeggiate di Godzilla nell'ambiente urbano.
Bill Fay osserva che la squadra degli effetti speciali ha fatto uso di un gran numero di immagini digitali, combinate agli usuali modellini; alla fine il film comprende oltre 400 riprese computerizzate.
«Anche nei casi in cui sarebbe stato più opportuno l'uso di animazioni abbiamo talvolta utilizzato la grafica computerizzata, per esempio, nella sequenza in cui Godzilla colpisce col mento l'asfalto di una grande strada cittadina. Abbiamo persino aggiunto la pioggia digitale a quella reale, perché ci siamo resi conto che la combinazione tra le due sarebbe stata più verosimile», conclude Fay.
Tuttavia, come sottolinea Volker Engel, per **Godzilla** si è ricorsi molto frequentemente all'animazione digitale, soprattutto per mostrare le nuove capacità del mostro.
«Volevamo che il nostro Godzilla fosse molto agile, veloce e crudele. Sotto questo aspetto, l'animazione key frame ti garantisce una libertà assoluta e un risultato sorprendente: la creatura si muove davvero. Per ottenere quel particolarissimo movimento animalesco, si deve necessariamente ricorrere a questa tecnica. Abbiamo scoperto che le migliori immagini del mostro erano quelle digitali, che risultavano molto più ravvicinate e particolareggiate di quanto avessimo previsto», afferma Volker Engel.

La tecnologia ha consentito a Engel, a Tatopoulos e al team degli effetti speciali di creare un mostro del tutto credibile che si muove in modo naturale e animalesco.
«In questo film ci siamo occupati solo e sempre di Godzilla, una creatura che vive e respira, e anche nelle immagini che mostrano tutta la sua forza distruttiva si deve tenere conto di questo aspetto. Se non fossimo riusciti a rappresentare il mostro come una creatura vivente, il film non avrebbe avuto senso. Direi che questo è stato l'aspetto più impegnativo di tutto il lavoro», afferma Engel.
«E' facile catturare un bestia di piccole dimensioni. Ma Godzilla è un animale enorme: l'impronta del suo piede misura 43 metri e corre a una velocità supersonica. Non è certo semplice inseguire e catturare qualcosa che si muove a tale velocità in una città grande e articolata come New York. Ho dovuto quindi immaginare che tipo di attrezzature e armi sarebbero state necessarie per fermare il mostro senza per questo far saltare in aria tutta la città. Per non parlare del fatto che gli animali sono molto intelligenti e Godzilla non è da meno, visto che impara dai suoi stessi errori. L'intero film si può considerare come una lotta tra natura e tecnologia».

Un fascio accecante di luce bianca attraversa il cielo a Oriente. A centinaia di miglia di distanza, le acque minacciose dell'Oceano Pacifico risucchiano una fregata. Al largo delle coste statunitensi una tempesta improvvisa e inspiegabile capovolge alcune navi mandandole in pezzi. Dall'altra parte del pianeta orme gigantesche tracciano un misterioso sentiero che si snoda per migliaia di chilometri tra le foreste di Panama, i villaggi di Tahiti e le spiagge giamaicane, in direzione dell'isola di Manhattan. Godzilla sta arrivando. Tenetevi forte.

I (veri!) funerali di Godzilla in Giappone, con tanto di statua commemorativa.

VAGABOND © Takehiko Inoue/Kodansha

RUBRIKAPPA

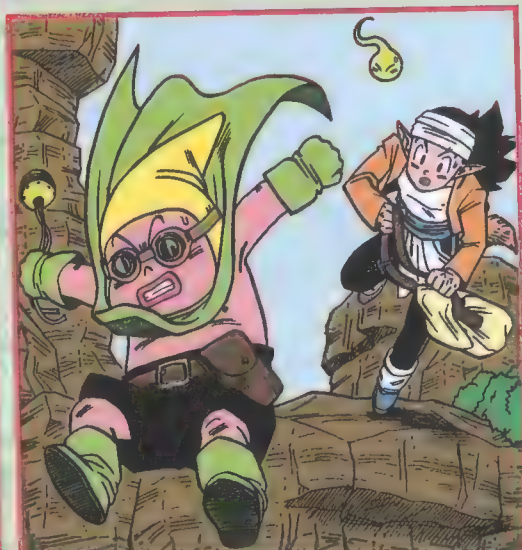
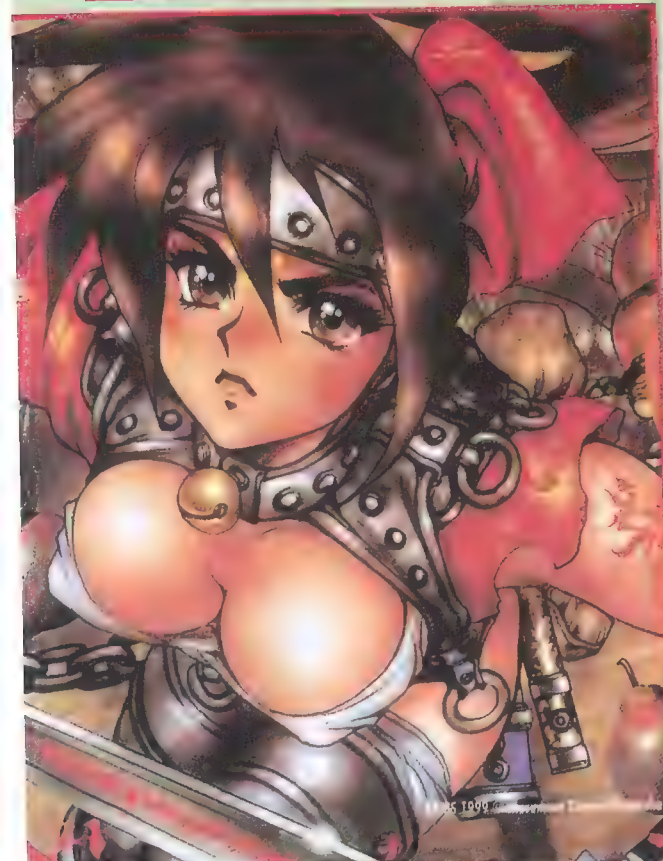
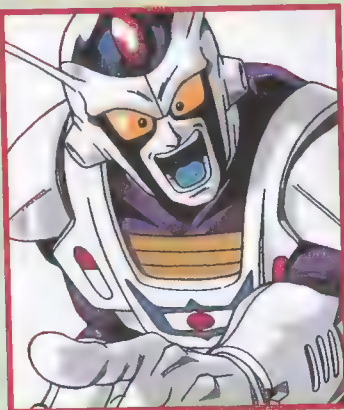
c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

Zittini, buoni e seduti, che ho un sacco di robe da dirvi e (come al solito) poco spazio per esprimermi. Alàura, vi siete accomodati? Bene. Iniziamo subito con la notizia del mese: **Takehiko "Slam Dunk" Inoue** ha cambiato sponda, non nel senso omo del termine (o almeno io non ne so nulla), bensì in quello editoriale. Dal mese di settembre ha infatti abbandonato le tumultuose rive della Shueisha per approdare alla placida spiaggia della Kodansha; abbandonati canestri e palle varie, ora Inoue si è lanciato sulla spada, e quindi si è fatto molto male. Era una battuta, ma vedo che non l'ha capita nessuno. Insomma, si è lanciato sul genere 'samurai senza padrone' e ora il suo personaggio principale vagabonda per un Giappone tormentato e tormentante. Il titolo è in tema con l'argomento, ovvero **Vagabond**, che traslitterato alla lettera dai katakana potrebbe essere addirittura letto all'italiana *Vagabondo*. E questo è il primo.

Numero due: **Masamune Shirow**! Come ogni mezzo anno, mi ritrovo a ripetere le medesime parole... Perché quel mano-lumacato fa altre cose invece di completare l'ultimo episodio di **Manmachine Interface** (che per chi si fosse messo all'ascolto solo ora non è altro che la seconda parte di **Ghost in the Shell**)? Sapete cos'ha fatto? Ha fatto **Arms 1999**, il signorino! Siete contenti? Buon per voi: significa che vi piacciono i calendari! Eh, già! Perché di calendario si tratta, e non di fumetto. Ed è pure bellissimo, mannaggia a lui! Vabbe', appuntamento a fra altri sei mesi, quando probabilmente vi racconterò che sta mettendo su una fabbrica di sedie o qualcosa del genere...

Sotto con il terzo!

Ed è **Akira Toriyama** che non sta mai fermo un momento, e sperimenta come un pazzo: dopo **Cowa!** non si è di sicuro seduto sugli allori, e sono ben due le serie che ha attualmente in corso. La prima è **Cashman**, uscita in volumetto fresca frasca questa estate, in cui Takao Koyama e Katsuyoshi Nakatsuru lavorano su un plot da lui creato tempo prima per la miniserie di storie brevi **Toriyama Akira Maru Sakugekijo** (su **Mitico** dopo **Dottor Slump & Arale**, mi dicono dalla regia). Si tratta di un vero supereroe trasformabile salva-portafogli, e addirittura i primi cinque episodi sono completamente a colori! Che sfarzo! In contemporanea, su "Jump Magazine" (che ora mi viene da definire 'la versione giapponese di **Express**'... eh eh!) è iniziato da qualche tempo **Kajika**, una miniserie prevista sulla distanza di appena 12 episodi, e che quindi si andrà ad affiancare a esperimenti come **Cowa!**: ed è proprio fra quest'ultimo e l'avventura alla **Dragon Ball** che si situa la nuova produzione, e voi avrete la possibilità di leggervela molto presto su **Express**.

CASHMAN © Akira Toriyama/Shueisha

KAJIKA © Akira Toriyama/Shueisha

Quarto autore del mese, ecco a voi **Hirohiko Araki**, che con la quinta serie di **JoJo** sta conoscendo una nuova gioventù editoriale, tanto che ha finalmente deciso di dare ascolto alle suppliche dei lettori giapponesi (incredibilmente simili a quelle dei fan italiani!) e far tornare un personaggio del passato... Si tratta di J.P. Polnareff, che è apparso nella serie di Giovanna Giorno (o Giorno Giovanna? Mah!) alla bellezza di trentasei anni, dotato di computer portatile, sedia a rotelle, occhio sfregiato con tanto di benda (gioventù difficile, evidentemente) e... una freccia crea-stand in pugno! Buonanotte, ragazzi: avete di che divertirvi! Ma Araki è ringiovanito non solo per questo, bensì anche per via dei soldini che la Capcom (quella di **Street Fighter**, per intenderci) gli sta infilando in tasca per aver realizzato il videogioco di **JoJo**. «Veramente esisteva già!», direte voi. «Ma non così!», dico io. Infatti, se qualche anno fa venne realizzata un'avventura interattiva per console casalinghe, questa volta abbiamo la cornice più adatta per la serie in questione: un bel picchiaduro con tutti (o quasi) i personaggi della serie che si affrontano faccia a faccia, dandosele di santa ragione. Il bello è che sono previsti anche gli stand, che possono essere sfoderati al momento opportuno e animati indipendentemente dal portatore! Figata, vero?

Un altro autore ha fatto un exploit nipponico, questo mese. Si tratta di **Moebius** (che non è nipponico, ma è comunque uno dei grandi del fumetto internazionale) ed è apparso sulle pagine di "Afternoon" con un brevissimo fanta-episodio tutto a colori e molto molto interessante. Ho già visto i quattro Kappagaùrri distrutti dal dilemma: pubblicarlo su **Kappa** anche se non è un manga? Ahr ahr! Mi piace vederli così abbacchiati. Così imparano a lasciare la mia sede nel sottoscala, fra gli scoponi e gli stracci per le pulizie. Nel frattempo, per vendicarmi, ho sguinzagliato alle loro spalle un amico di vecchia data, e poi ho scattato loro una foto: il risultato è finito in copertina proprio questo mese, grazie a un'azione sovversiva che mi ha permesso di prendere possesso della redazione per ventiquattr'ore filate. Solo in seguito mi sono accorto che era domenica.

Basta così! E' ora di prepararsi all'inverno, e devo versare l'antigelo nello stagno. Arrivedòrci!

Il vostro gelato al Kappa

MISS KAPPA

Questa versione senza veli di **Lamù** è opera di **Satoshi "Toy" Igarashi**, apprezzato illustratore che da tempo fa avanti e indietro... ehm, cioè... dentro e fuori... ugh... Oh, basta, maliziosi... Uno, insomma, che lavora sia per il manga erotico che per quello 'normale', uno che va e vien... Oh, cribbio! **K**

GAURRA

Siete degli inguaribili sozzoni? Allora questa coppia di cuscini sagomati alti un metro e quaranta fa per voi: su di essi sono rappresentate Atim Mazaku e Kei Heidemann, protagoniste del fanta-sensuale **Seraphic Feather** disegnato da Hiroyuki Utatane, attualmente in edicola su **Storie di Kappa** (cuscini non allegati). **K**

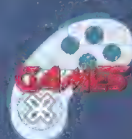
OTAKU 100%

Hoplà! Speciale **Sailor Moon**, visto che nonostante la fine della serie TV qui continuano a fioccare e ad accumularsi foto su foto. Dunque, se non sono daltonico, direi che **Giorgia** (18 anni, e nessun altro dato) sta interpretando **Sailor Jupiter**, mentre la nostra vecchia conoscenza **Marika Roncon** è decisamente **Sailor Mars**, con tanto di esorcismo in pugno. I due micioni sono invece **Simone Artero** e **Tiziana** (di cui non conosciamo il cognome), evidentemente addobbati da **Artemis** e **Luna** (com'è possibile che non vi abbiano riconosciuto?); e, dulcis in fundo, una **Sailor Uranus** interpretata ad hoc da **Romeo Battistella**! Che dire? Complimenti a tutte per le gambe... Vabbe', vabbe': complimenti a tutti... **K**

KAPPA

ROBONATION SUPER LIVE '97

Concerto live, compilation, Giappone 1997
© First Smile Ent. 1997
First Smile, 3.873 ¥

Per farsi prendere dalla nostalgia o dalla voglia di fare un salto nel passato, viene naturale ripensare a canzoni e a musiche che hanno caratterizzato quel dato periodo della nostra vita. Per ogni anime fan di vecchia data è il [illegible] le sigle dei vecchi cartoni animati, e la stessa cosa avviene anche per ogni fan giapp[illegible]. Questo CD [illegible] ripercorrere l'atmosfera di quei momenti ascoltando le sigle di *Mazinga Z* o di *Getter Robot*, rendendo questa sensazione nostalgica ancora più coinvolgente grazie alla registrazione di un concerto dal vivo. La sera del 17 agosto del '97 si è tenuto un grandioso concerto in [illegible] di Tokyo, dove alcune delle voci più conosciute delle sigle delle serie robotiche, [illegible] (*Mazinga Z*, [illegible] ecc.), Hironobu Kageyama (*Dragon Ball Z*, *Dancougar* ecc.), Mio (*Z Gundam*, [illegible] ecc.) e [illegible] (*Candy Candy*, *Voltus V* ecc.), hanno dato vita a due ore scarse di revival (a parte qualche pezzo nuovo). Il pezzo che dà il via alla compilation è la sigla di *Mazinga Z* cantata dal favoloso (anche se ormai cinquantenne o sessantenne) e considerato il Re delle anime song Mizuki Ichiro, che nel corso del concerto canterà anche tutti i suoi cavalli di battaglia quali *Combattler V* e *Mazinger Z*, e anche brani non suoi. [illegible] Kageyama, invece, è qui in veste di principe delle anime song (molte sono le sigle che interpreta da una decina di anni a questa parte), e quindi interpreta alla sua maniera altri brani classici come *Getter Robot* e il più recente *G Gundam*. Mio, invece, si dedica alle sigle più [illegible], ma [illegible] ormai grandi classici (interpretati da lei anche originariamente), come *Dunbine* o *Z Gundam*. [illegible], invece, ricopre il ruolo di ospite speciale regalandoci un duetto con Mizuki Ichiro con la sigla di *Da*[illegible] (da lei anche originariamente). Alla fine del concerto, inoltre, vengono riproposti in sede di bis alcuni brani che tutti e quattro i cantanti interpretano assieme, regalandoci una nuova preziosa versione dei medesimi. Una volta all'ascolto si viene rapiti e trasportati indietro nel tempo, e quella che rimane alla fine dell'ascolto è una bellissima sensazione di soddisfazione e allegria. Per chi vuole godersi le immagini del concerto, esiste la registrazione dello stesso anche in videocassetta e laser disc. Imperdibile per ogni fan di vecchia data. **AP**

SHIRITSU JUSTICE GAKUEN LEGION OF HEROES

Picchiaduro, Giappone 1998
© Capcom Co., LTD. 1997, 1998
Sony Play Station, 6.800 ¥

La Capcom ci riprova con un gioco tridimensionale (dopo *Street Fighter EX Plus Alpha*), e questa volta riesce a regalarci un gioco veramente divertente e soprattutto duraturo, grazie anche alle molte opzioni di gioco e a un interessante sistema per crearsi il proprio personaggio attraverso una specie di gioco di ruolo dove poterlo fare allenare per fargli accrescere le capacità e la possibilità di effettuare mosse speciali. Il gioco è il classico picchiaduro a incontri, nel quale bisogna formare una squadra di due personaggi che si possono alternare alla fine di ogni round. Naturalmente ogni personaggio (ce ne sono ben 20 e forse qualcuno nascosto) può fare diverse mosse speciali e mosse combinate assieme al compagno di squadra (mosse veramente spettacolari e in alcuni casi anche molto divertenti da vedere). I comandi sono comodi e immediati come in ogni gioco Capcom, e se avete il pad Dual Shock potete anche sentire le vibrazioni dei colpi subiti. Una delle cose più divertenti è sicuramente la caratterizzazione dei vari personaggi e il fatto che siano studenti liceali a combattere per difendere l'onore dei propri istituti dalla malvagia scuola Justice. Oltre agli studenti, fra i vari combattenti troviamo anche alcuni insegnanti (il prof di giapponese, quello di educazione fisica o la dottoressa), il preside della Justice e anche Sakura, la studentessa apparsa per la prima volta in *Street Fighter Alpha 2*. Questo gioco è sicuramente uno dei più divertenti usciti ultimamente, e non dovrebbe mancare nella collezione di un appassionato di picchiaduro, soprattutto di quelli in stile *Street Fighter*. **AP**

PURPLE EYES IN THE DARK

Video, Giappone
© Chie Shinohara/Shogakukan
TOEMI, 30', ¥ 6.800.

Quando uno shojo manga arriva al successo, in alcuni casi, purtroppo ancora rari rispetto al trattamento riservato a uno shonen, viene realizzata una serie animata, ma in molti più frangenti è invece un [illegible] musicale o [illegible], se non addirittura [illegible] un cd in cui [illegible] raccolti i dialoghi [illegible] del manga e recitati da doppiatori professionisti [illegible] propri attori. Il successo di **Yami no Purple Eyes** (Occhi porpora nelle tenebre) è stato celebrato per la prima volta, in un [illegible] via di mezzo tra il video e il cd. In un'unica videocassetta della durata di circa 30 minuti sono raccolti sette video musicali dedicati a questa serie, dei quali un paio totalmente strumentali carichi di quella particolare atmosfera misteriosa che si respira nel fumetto serie. Un video da vedere, ma soprattutto da ascoltare, magari sfogliando le bellissime pagine di questo coinvolgente manga facendosi trasportare dalle musiche che ben sottolineano l'atmosfera cupa del manga che, non dimentichiamolo, appartiene al genere horror. Le immagini in alcuni casi sono state animate, in altri sono tratte direttamente dal fumetto in una sorta di *Supergulp* nipponico, ma, grazie al montaggio, le illustrazioni della Shinohara si susseguono incalzando il ritmo della musica. Un bell'esperimento di video musicale, forse tuttora l'unico nel suo genere. **BR**

CURIOSANDO NEI CORTILI DEL CUORE

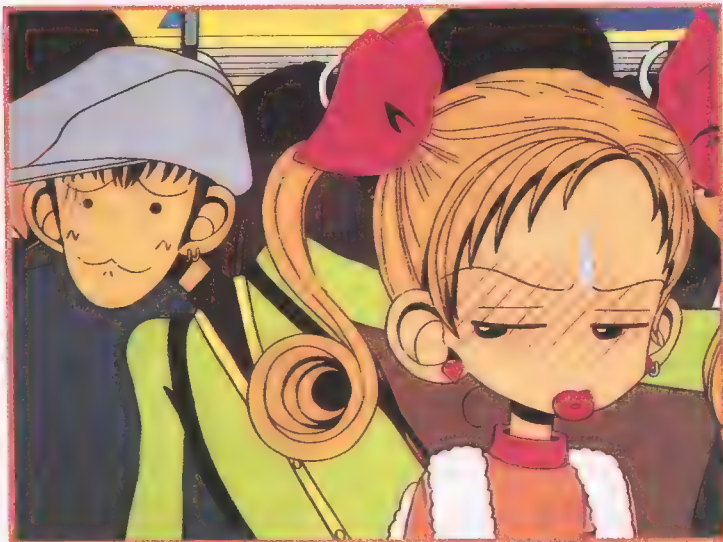
Gokinjo Monogatari

di Massimiliano De Giovanni

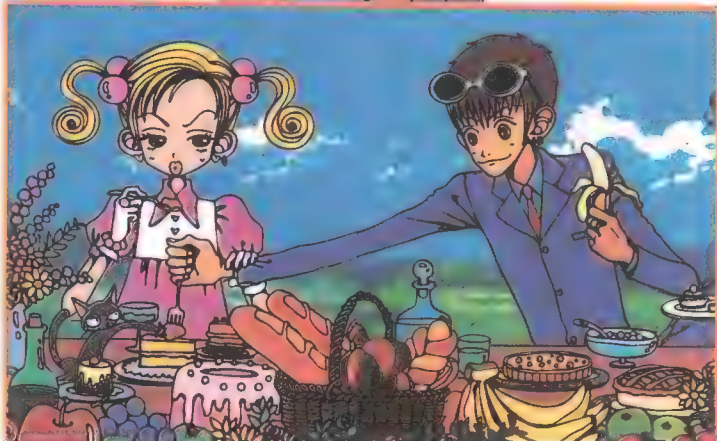
Finché si è bambini, l'amicizia tra un maschio e una femmina può essere una cosa normale, specialmente se si è vicini di casa e si condividono hobby e passioni. Superare insieme i primi ostacoli della vita, non separarsi mai un solo istante, conoscersi meglio di chiunque altro può essere però pericoloso una volta cresciuti, perché si rischia di dover rinunciare alle proprie amicizie, e questo alla lunga può rivelarsi un problema. Un giorno si inizia così a sentire il bisogno di vedere gente nuova, e uno dei due finisce irrimediabilmente per fidanzarsi con qualcun altro. Eh sì, perché nonostante le affinità elettive che possono legare due amici, questa complicità sfocia assai raramente nell'amore, e non è sempre facile dire «Ti voglio bene» alla persona giusta. Quando la gelosia ci fa aprire gli occhi, però, è ancora possibile fare la scelta del cuore, arrivando addirittura a scrivere il prologo di una bellissima storia d'amore.
In un panorama editoriale sempre più condizionato dalle arti marziali, dalla fantascienza e dai poteri soprannaturali, una storia banale come questa potrebbe sembrare ormai superata, ma è invece nella quotidianità dei nostri giorni che i fumetti e i cartoni animati stanno scoprendo una nuova linfa vitale, sia in Italia, sia in Giappone. E se parliamo di manga, è indubbiamente il mondo degli shojo a offrire i maggiori contatti con la vita di tanti ragazzi, e soprattutto con i loro piccoli e grandi spostamenti del cuore.
Gokinjo Monogatari (La storia del vicinato) non è un semplice shojo

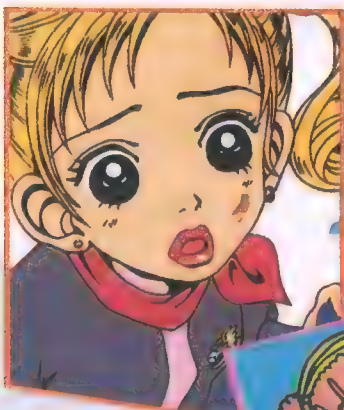
manga – ossia un fumetto destinato in patria a un pubblico prevalentemente femminile –, quanto piuttosto una delle sorprese più piacevoli di questi anni, dal momento che ha saputo avvicinare i ragazzi a un genere narrativo da loro spesso disprezzato.
La televisione ha reso poi il serial ancor più popolare grazie a un cartone animato dal character design davvero in sintonia con lo stile di Ai Yazawa, prolifica autrice del manga (e non 'autore', come erroneamente riportato nella sigla italiana del cartoon). Nota nel nostro Paese come **Curiosando nei cortili del cuore** (adattamento assolutamente arbitrario), la serie ha raccolto tanti consensi proprio per i temi che tratta: sin dai primi episodi veniamo infatti calati in un melò orchestrato tra due amici d'infanzia e qualche coetaneo, ambientato ai giorni nostri e infarcito da mode e colori assolutamente anni Settanta.

• L'AUTRICE

Autrice assolutamente sconosciuta nel nostro Paese, Ai Yazawa collabora da ormai molti anni con la casa editrice giapponese Shueisha, e prima di firmare la serie di **Gokinjo Monogatari** – conclusasi al settimo volumetto – era già nota al pubblico della rivista "Ribon" per la commedia scolastica **Tenshi Nanka Janai** (Io non sono un angelo), che racconta in otto volumetti la vita quotidiana di Midori, divisa tra lo studio e le prime cotte. Una love story a sfondo scolastico è di scena anche in **Jugonenme** (Quindicesimo anno), mentre **Love Letter** (Lettera d'amore) è tutta incentrata sulla storia d'amore tra Hitomi e

il suo professore di matematica. Dopo una parentesi sentimentale-sportiva iniziata con **Usubeni no Arashi** (Tempesta color rossetto), dove troviamo due fratelli alle prese con il baseball, e continuata poi con **Kaze ni Nare** (Diventa il vento), dove troviamo Yuki alle prese con il club di tennis durante il primo anno delle scuole medie, l'autrice torna a temi a lei certamente più vicini. **Escape** (Fuga) è però più intimista dei precedenti manga, e guarda più ai problemi dei ragazzi piuttosto che alle loro conquiste sentimentali, come accade invece nei due volumi che raccolgono **Ballade Made Sobani Ite** (Sta qui fino alla ballata). Prima di **Gokinjo Monogatari**, la serie più lunga e complessa di Ai Yazawa rimane comunque **Marin Blue no Kaze ni Dakarete** (Abbraccio con il vento di Marin Blue), un messaggio d'amore per la gioventù, ristampata in quattro volumetti.

• LA STORIA

Mikako Koda è iscritta al secondo anno del liceo artistico, nella sezione moda, e sogna di diventare un'affermata stilista. Tsutomu Yamaguchi è il suo vicino di casa, e frequenta la stessa scuola, anche se è iscritto al secondo anno del corso di visual design. I due si conoscono da 16 anni, sono cresciuti insieme e si frequentano fuori e dentro l'istituto scolastico, eppure non sono ancora fidanzati. Il fatto di essere così amici è per Tsutomu troppo imbarazzante per giustificare un rapporto sentimentale, e così il ragazzo preferisce flirtare con Mariko Nakasu, anche lei della stessa scuola, ma di un anno più grande. Quando un amico di Tsutomu di nome Yusuke Kashiro inizia a corteggiare Mikako, però, Tsutomu viene sopraffatto da un sentimento di pura gelosia per l'amica, e così decide di fare un po' di ordine nella propria vita. Nonostante Mariko sia follemente innamorata di lui – anche perché il giovane assomiglia non poco a Ken Nakagawa, cantante dei Mambo –, la ragazza si fa da parte, lasciando a Tsutomu campo libero con Mariko. Ma come fare a dichiararsi? L'occasione arriva una volta formato il gruppo Akindo, che i ragazzi fondano per vendere le proprie creazioni di moda in un mercatino cittadino. Mikako sogna di avere un giorno una sua linea di abbigliamento, e intanto confeziona i suoi primi vestiti, così come la rossa Risa Kanzaki, la punk del gruppo che vuole però diventare una stilista di moda per bambini. Mai Ota partecipa alle attività di Akindo confezionando bambole di pezza, Tsutomu costruisce e vende le sue strambe sculture, Yusuke mette a frutto la sua arte disegnando ritratti, Jiro Nishino elabora videogame sfruttando le proprie abilità informatiche e Mariko si occupa della promozione, indossando succinti abitini e accalappiando qua e là ignari passanti. Quando Tsutomu realizza una sagoma con le sembianze di Mikako per pubblicizzare il loro punto vendita, la ragazza si rende finalmente conto di quanto l'amico l'ami, e da lì a poco i due si fidanzano. La storia è però appena all'inizio, al gruppo si uniscono presto anche Ayumi Oikawa e il rasta Shintaro (fratello di Mariko), e le relazioni sentimentali prendono a complicarsi con l'arrivo di Shu, fidanzato di Mariko: la ragazza è infatti innamorata di Yusuke, già nelle mire di Ayumi. Quando i ragazzi si trasferiscono per alcuni giorni in riva al mare, nella casa di Mariko, scoppia il caos: arrabbiato per l'assenza dell'amica, andata a trovare Shu, Yusuke se ne va furioso sotto la pioggia. Ayumi lo segue e i due si perdono nel bosco, trascorrendo lì tutta la notte. Il giorno dopo, al loro rientro, Mariko è già partita per la città, e Yusuke è costretto a raggiungerla immediatamente per un chiarimento che risalda finalmente il loro rapporto. La commedia si tinge poi a tratti di risvolti malinconici: i genitori di Mikako sono separati da quando la ragazza aveva 12 anni, e grazie a Tsutomu – che la accompagna dal padre in occasione della sua nuova mostra fotografica – la famiglia ha modo di ritrovarsi. In occasione dell'ormai prossima festa della scuola, riprendono poi le attività del gruppo: mentre Mikako prepara la sua sfilata aiutata da Tsutomu, Yusuke riceve un messaggio da Mariko che mette nuovamente in crisi la loro unione. La ragazza gli annuncia che lascerà sia lui, sia la scuola. Mentre Yusuke cerca di capire le ragioni di Mariko, il liceo si prepara al gemellaggio con una scuola di moda di Londra: chi vincerà lo spettacolo dell'istituto avrà una borsa di studio per la capitale inglese. Mikako è la favorita e durante la sfilata viene accolta da applausi entusiastici, ma la vittoria la porterebbe lontana da Tsutomu: Londra potrebbe essere una buona occasione per una giovane stilista, ma qualcosa ci fa credere che l'amore le farà scegliere di rimanere a Tokyo.

• L'ADATTAMENTO TELEVISIVO

Ci dispiace per i responsabili che curano l'adattamento televisivo dei nostri anime preferiti – e che si lamentano ormai pubblicamente di essere presi di mira dalla nostra redazione –, ma anche in questa occasione non ci sentiamo in grado di condividere le loro scelte. Come al solito partiamo dal titolo, che originariamente rende omaggio al vicinato (dal momento che i due protagonisti abitano in due appartamenti attigui, rispettivamente al numero 101 e 102 della stessa via): **Gokinjo Monogatari** si trasforma così nel più colorato **Curiosando nei cortili del cuore**. Di conseguenza vengono stravolti anche i nomi dei personaggi: Tsutomu Yamaguchi è ribattezzato TJ (per gli amici 'spillo'), Mikako Koda è Melissa, Mariko Nakasu è Melany, Yusuke Kashiro è Steven, Risa Kanzaki è Janet, Mai Ota è Patty, mentre Jiro Noshino è Jim.

I tagli sono poi grossolani, imprecisi e soprattutto visibili a occhio nudo: l'immagine si sgrana improvvisamente e un fermo immagine ruba sempre preziosi secondi al cartone animato. Un primo piano di Yusuke/Steven – ripetuto per ben due volte a distanza di qualche fotogramma – censura un biglietto di Tsutomu/TJ scritto ovviamente in giapponese. Non mancano neppure le censure verbali per il nome del gruppo che i ragazzi decidono di fondare: nonostante gli spettatori leggano facilmente – a caratteri cubitali! – le scritte che appaiono in video per sottolineare l'originale Akindo, i doppiatori esplodono in un fragoroso «I maghi del commercio», che del termine giapponese non è neppure la traduzione. Tutto ciò che ricollega la serie al Giappone dev'essere eliminato: per giocare al videogioco di Jiro/Jim si paga mille lire, un disegno di Yusuke/Steven vale trentamila lire, l'orsacchiotto con la salopette confezionato da Mai/Patty costa diecimila lire, mentre un ingresso in discoteca appena tremila lire... Inutile sottolineare come in Giappone sia lo yen la moneta ufficiale, e le immagini mostrano ovviamente questa valuta. Sempre a proposito di incongruenze tra doppiaggio e immagini, al parco giochi dove Tsutomu/TJ e Mikako/Melissa si lasciano, il nostro sfortunato eroe ordina spaghetti al sugo, che dovrebbero tradurre una bella porzione di ramen in brodo. Per finire, ma l'elenco potrebbe durare a lungo, non ci esimiamo dal confessare qualche perplessità sulla qualità del doppiaggio: la voce ormai inflazionata di Elisabetta Spinelli non si addice alla vitale spontaneità di Mikako/Melissa, mentre quella di Yusuke/Steven appare addirittura grottesca. I disegni gommosi e a tratti caricaturali dei personaggi hanno forse depistato lo staff di doppiaggio, che ha ritenuto la serie più infantile di quanto in realtà non sia. Un vero peccato.

• QUALCHE CURIOSITA'

Il locale che i protagonisti frequentano sin dai primi episodi del cartoon si chiama Yazawa, proprio come l'autrice. Un omaggio alla professione del fumettista è poi evidente nel ruolo della madre di Mikako/Melissa, che mostra a tutti i fan come possa essere duro lavorare a un serial in Giappone. Il suo manga, intitolato **Futari no Fantasia** (Fantasia a due), è naturalmente uno shojo, e la copertina del volumetto ricorda quelle dei manga di Ai Yazawa.

La serie a fumetti di **Gokinjo Monogatari**, pubblicata dalla casa editrice Shueisha, si è conclusa al settimo volumetto dando origine al cartone animato da qualche tempo in onda su Italia 1. Visto il successo della serie, negli ultimi anni sono stati prodotti un libro di illustrazioni di Ai Yazawa, un romanzo scritto da Kanae Shimokawa, e il CD intitolato **Doki Doki Spring Theater Music**, dove troviamo la sigla iniziale **Hiroine** e quella finale **Sunao ni Natte** (Voglio diventare onesta), entrambe interpretate da Rumi Shishido.

KAPPA - MAGAZINE -
NUMERO SETTANTASEI

• **EDITORIALE** pag 17
a cura dei Kappa boys
• **OFFICE REI** pag 18
La promessa nel pozzo
di Sanae Miyau & Hideki Nonomura
• **OH, MIA DEA!** pag 39
Tutta un'altra scopa
di Kosuke Fujishima
• **PUNTO A KAPPA** pag 75
a cura dei Kappa boys
• **DE PRESS** pag 78
a cura di Luca Raffaelli
• **CALM BREAKER** pag 79
Supercar F in pista! Go Go Go, Grand Prix dei Wacky Racers Superbolidi - Parte prima
di Masatsugu Iwase
• **EXAXXION** pag 103
Miracoli
di Kenichi Sonoda
• **MANGA STAR COMICS** pag 127
a cura dei Kappa boys

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SETTANTASEI

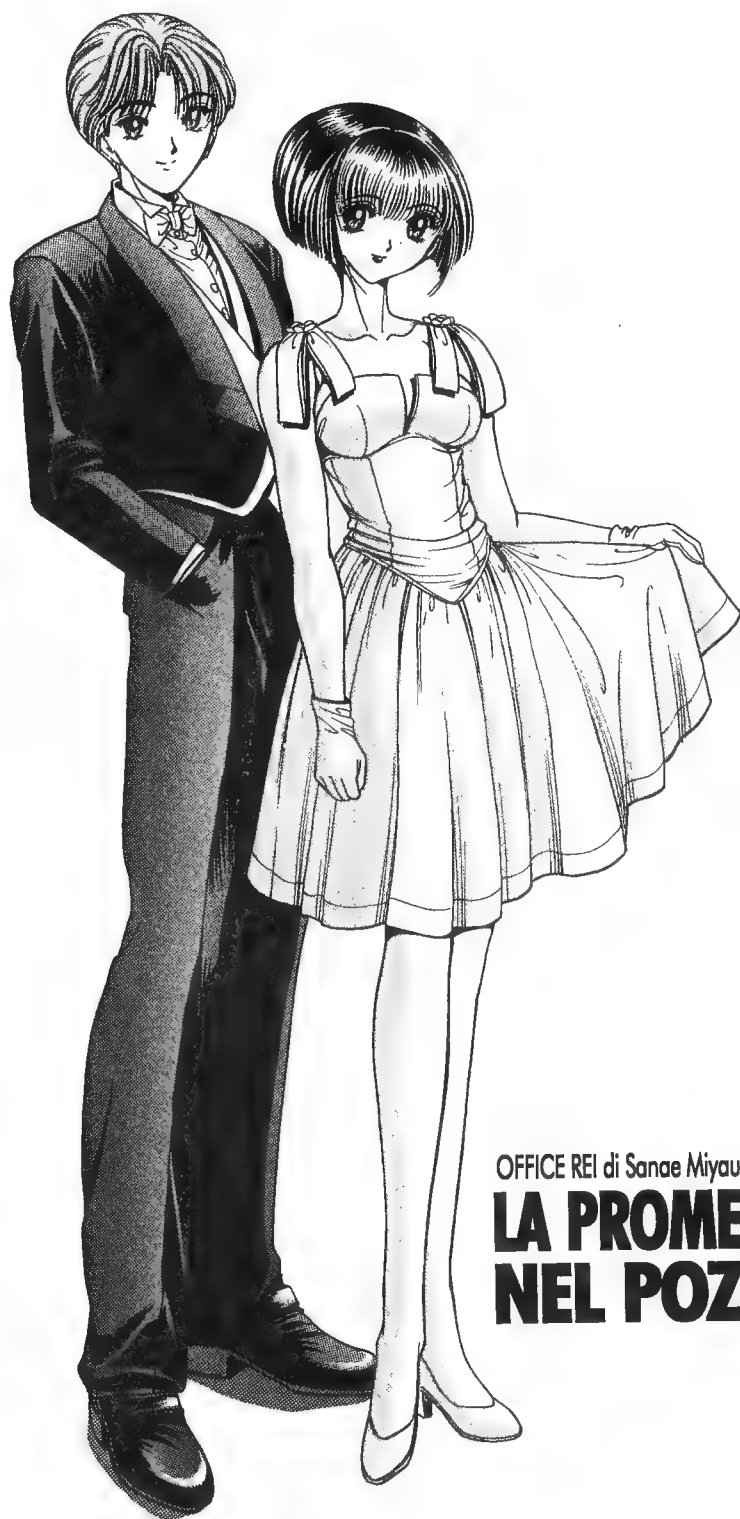
• **GODZILLA** pag 1
Dietro le quinte... le dimensioni contano?
a cura di Andrea Baricordi
• **LA RUBRIKAPPA** pag 10
a cura del Kappa
• **KAPPA VOX** pag 12
a cura dei Kappa boys
• **GOKINJO MONOGATARI** pag 13
Curiosando nei cortili del manga
di Massimiliano De Giovanni

Tutta un'altra scopa - "Hoki no Negai"
da Aa! Megamisama vol. 14 - 1997
Supercar F in pista... - "Chiki Chiki Formula Survival Race de Mach Go! Zenpen"
da Calm Breaker vol. 5 - 1998
Miracoli
da Exaxxion, "Afternoon" 3 - 1998
La promessa nel pozzo - "Yoko Nakata no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 3 - 1996

QUELLO CHE FACEVA I FILM

Il festival di Venezia ha accolto l'annuncio della morte di Akira Kurosawa con una *standing ovation*. E' lì che il maestro del cinema giapponese aveva conquistato il Leone d'oro nel 1951 per **Rashomon** (poi vincitore dell'Oscar come miglior film straniero) e il Leone d'argento nel 1955 per **I sette samurai**, ed è proprio con quei film che è riuscito a far amare il suo cinema in tutto l'Occidente, divenendo un cineasta oggetto di culto universale, ammirato per l'intelligenza, la spettacolarità e la straordinaria forza umana ed emotiva delle sue opere. Il nostro amore per le produzioni giapponesi non può limitarsi ai soli manga e cartoni animati, dal momento che ognuno di noi si è procurato il proprio passaporto per il Giappone grazie anche ai film di Kurosawa. Per la nobiltà della sua *allure* e per la sua figura imponente era chiamato dalla sua gente il *Tenno*, l'Imperatore. In realtà Kurosawa era l'ottavo e ultimo figlio di un militare di carriera discendente di un clan di samurai, ma anche il rappresentante per il Giappone e per il mondo di un ponte culturale con l'Oriente. Educato al kendo fin da bambino, Kurosawa studiò in una scuola occidentale, maturando da subito un gusto per il disegno, per lo storyboard e per una visione pittorica del cinema, ma anche per i classici della narrativa russa, per Shakespeare e De Sica, il tutto mediato dagli aspetti più suggestivi del teatro No e del Kabuki.
Akira Kurosawa si è spento a Tokyo lo scorso 6 settembre, all'età di 88 anni (era nato infatti il 23 marzo del 1910). Un ictus. La morte gli era già passata vicino quando, ancora sessantunenne, si era tagliato i polsi con un rasoio dopo aver tentato inutilmente di farsi finanziare due film da società americane, in seguito alla bancarotta del gruppo che aveva prodotto **Rashomon**. E la disperazione nel Giappone contemporaneo è al centro di pellicole come **Dodes'ka-den** (che ha preceduto il tentativo di suicidio e un silenzio artistico di cinque anni), ma anche di affreschi in costume come i già citati **Rashomon**, **I sette samurai**, fino a **Yojimbo** e **Kagemusha**.
Molti dei nostri lettori potrebbero non conoscere la cinematografia di Akira Kurosawa, perché le televisioni italiane non sono mai state prodighe nel trasmettere i suoi film, neppure dopo la sua morte. Neppure se Raidue ha nei suoi magazzini la copia restaurata de **I sette samurai**. Tranne un paio di eccezioni, quelle che confermano da sempre le regole, le reti italiane hanno evidentemente temuto di schierare un capolavoro del cinema di tutti i tempi contro qualche varietà televisivo, contro uno dei mille action movie hollywoodiani, contro rotocalchi e inutili talk show. Domani andate nella vostra videoteca di fiducia e lasciatevi suggestionare dagli otto episodi onirici di **Sogni**, dalla teatralità di **Ran**, dal western ecologico **Dersu Uzala**. Passerete una serata in compagnia delle emozioni, quelle sprigionate da ogni singola scena, e soprattutto quelle che sentirete dentro di voi, vengano esse dal cuore o dallo stomaco.

Kappa boys

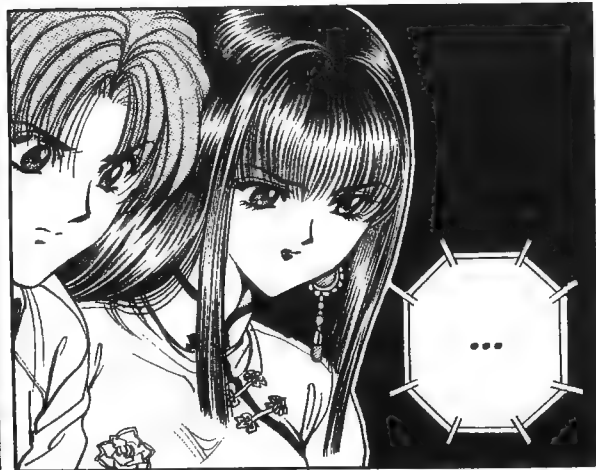
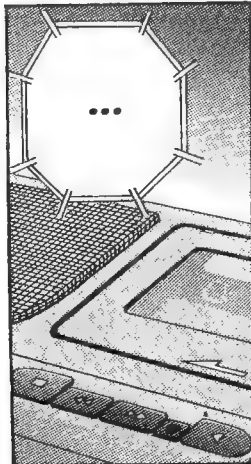
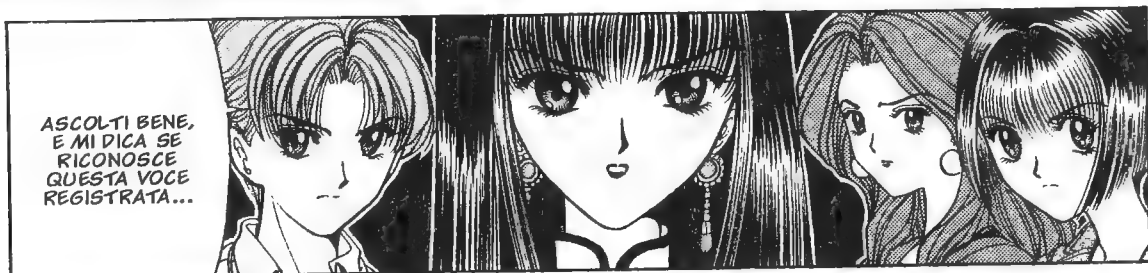
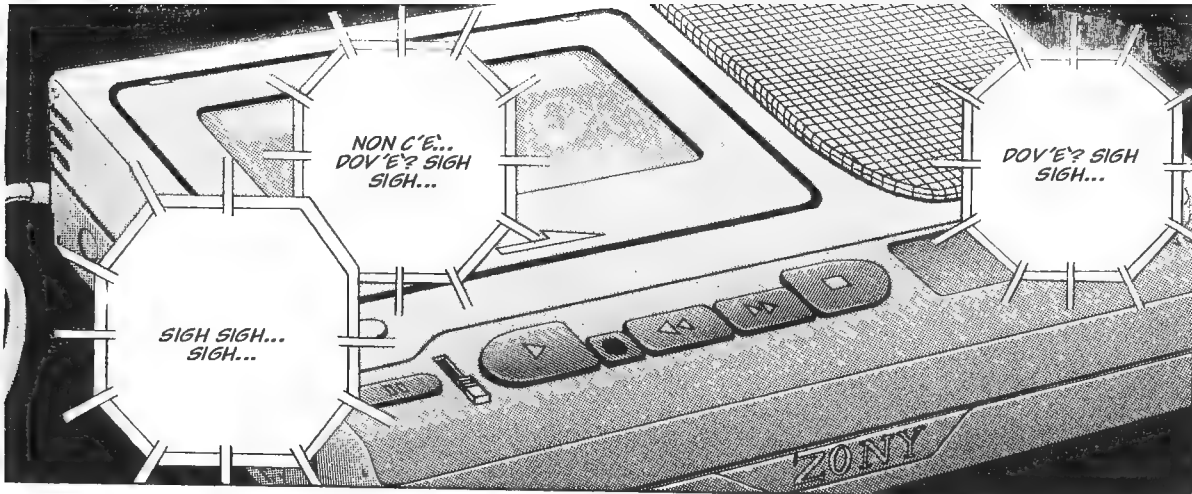
«Un artista è un sognatore che acconsente di sognare il mondo reale.»
F. Mauriac

OFFICE REI di Sanae Miyau & Hideki

LA PROMESSA NEL POZZO

SETTEMBRE ERA AGLI SGOCCIOLI E LA NOSTRA AGENZIA SI TROVAVA IN MISSIONE...
STAVAMO INFATTI PER GIUNGERE ALLA CONCLUSIONE DELLE INDAGINI RICHIESTE DALLA SIGNORA YOKO NAKATA, CHE CI AVEVA INGAGGIATO POCO TEMPO PRIMA...
SIAMO RIUSCITI A REGISTRARE LA VOCE DELLO SPIRITO...
QUESTA STORIA E' FRUTTO DELLA FANTASIA DEGLI AUTORI E NON HA NULLA A CHE VEDERE CON FATTI, PERSONAGGI OD ORGANIZZAZIONI REALMENTE ESISTENTI O ESISTITI.

CRASH

CHAK CHAK CHAK CHAK

EVIDENTEMENTE E' UNA CHIAVE IMPORTANTE PER CAPIRE IL FENOMENO CHE SI STA MANIFESTANDO DA CINQUE GIORNI NELLA STANZA DELL'ALTARE BUDDISTA...

DOV'E'? SIGH SIGH...
NON C'E'... DOV'E'? SIGH SIGH...
SIGH SIGH... SIGH...
ZONY

...E' LA VOCE DI MIIKO, MIA FIGLIA... MORTA OTTO ANNI FA...
M-MA QUESTA...

ORA CHE CI PENSO...

POCO PRIMA CHE TUTTO INIZIASSE, C'ERA UN PETTINE SOPRA ALL'ALTARE...
MA E' SCOMPARSO... MIIKO C'ERA MOLTO AFFEZIONATA...

SEMBRA CHE STIA CERCANDO QUALCOSA... LEI HA QUALCHE IDEA IN PROPOSITO?
CAPISCO... DUNQUE E' LA SUA FIGLIA DEFUNTA CHE STA CAUSANDO IL FENOMENO...

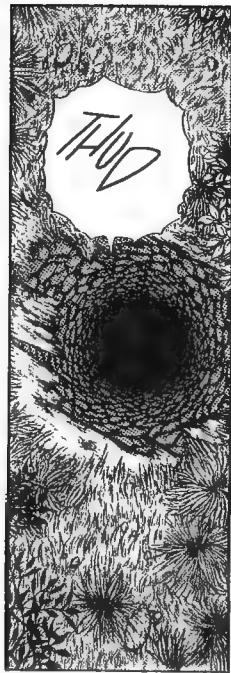
PERCHE' TUTTO FINISCA, BISOGNERA' CERCARE IL PETTINE SCOMPARSO E RIMETTERLO SULL'ALTARE BUDDISTA...
...ESATTAMENTE DOVE SI TROVAVA PRIMA!
ALLORA LA CAUSA E' QUELLA!

RIKA E IO CERCHEREMO NELL'EDIFICIO PRINCIPALE...
YUTA, EMIRU... VOI LO CERCHERETE NELLA DEPENDANCE!

BAH... E' IL PEGGIO CHE MI POTESSI ASPETTARE FARE COPPIA CON TE, YUTA!
TU SEI L'ULTIMA PERSONA AL MONDO DI CUI CI SI POSSA FIDARE!
GRUNT

MI DISPIACE TANTO, SE SUA MAESTÀ TROVA LA MIA PRESENZA COSÌ GOF...

...FAAA...
GRAB
...AAAH!
EHI!
FROP
AAAAAH!

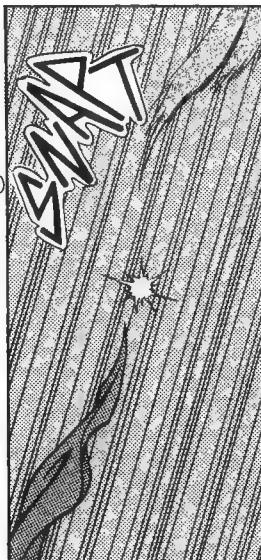
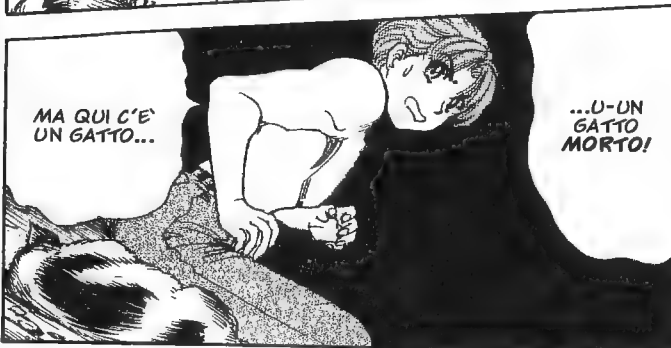
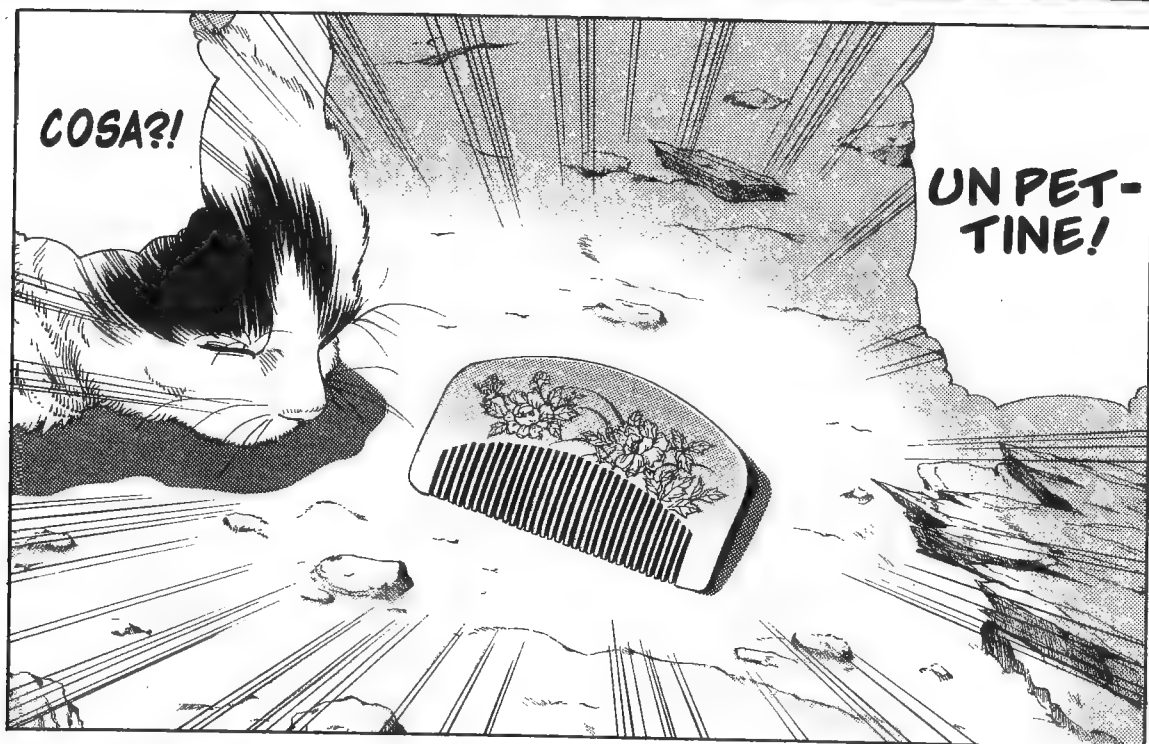
THUD

AHIA...

CHE MALE...

SEI UN TONTO, UNO STUPIDO, UNO SCEMO!

CHE TI DICEVO, POCO FA?! I-NAF-FI-DA-BI-LE!

MA CHE COLPA NE HO IO?! CON TUTTA QUELL'ERBACCIA **NESSUNO** AVREBBE POTUTO SAPERE CHE QUI C'ERA UN POZZO!

RUB
SONO INTELLIGENTE, VERO? UNA BELLA CORDA FATTA DI VESTITI STRAPPATI!
SIGH! LA MIA GIACCA NUOVISSIMA!
RESTA FERMO, GIRATI DALL'ALTRA PARTE E...
...E CHIUDI GLI OCCHI!
MANCA ANCORA POCO... EMIRU, DAMMI IL REGGISENO!
COSA?! NON VOGLIO!
VUOI USCIRE DA QUI?
OH!
VA BENE, VA BENE... MA SBRIGATI!
CAPIRAI...
ECCO!
WHISS
ROLL ROLL
HAH! STAVOLTA L'HO BECCATO!
CE L'ABBIAMO FATTA!
ANDIAMO!
TAK
SNAP

AAH!

UN PET-TINE!

COSA?!

COSA C'E', EMIRU?

CHE BRUTTA CERA...
NON TI PREOC-CUPARE... NON E' NIENTE...

PAT

MA HA UN FEBBRONE DA CAVALLO!

PIOVE...
PLICK

ACCIDENTI! DEVO FARLA USCIRE SUBITO DA QUI E MEDI-CARLA!

SSSSHHHHHHHH

OH!
LA SUA CAVIGLIA E' GONFIA... DEVE AVER PRESO UNA STORTA QUAND'E' CADUTA...

HANF
HANF HANF
HANF
HANF HANF
FAP
HANF
SKRRRTCH
THUD
YUTA!

MALE-
DIZIONE...
RIPROVO
UN'ALTRA
VOLTA...
HANF
SKRAP
SKRAP
HANF
HANF
SKRAP
SKRAP
THUMP
YUTA...

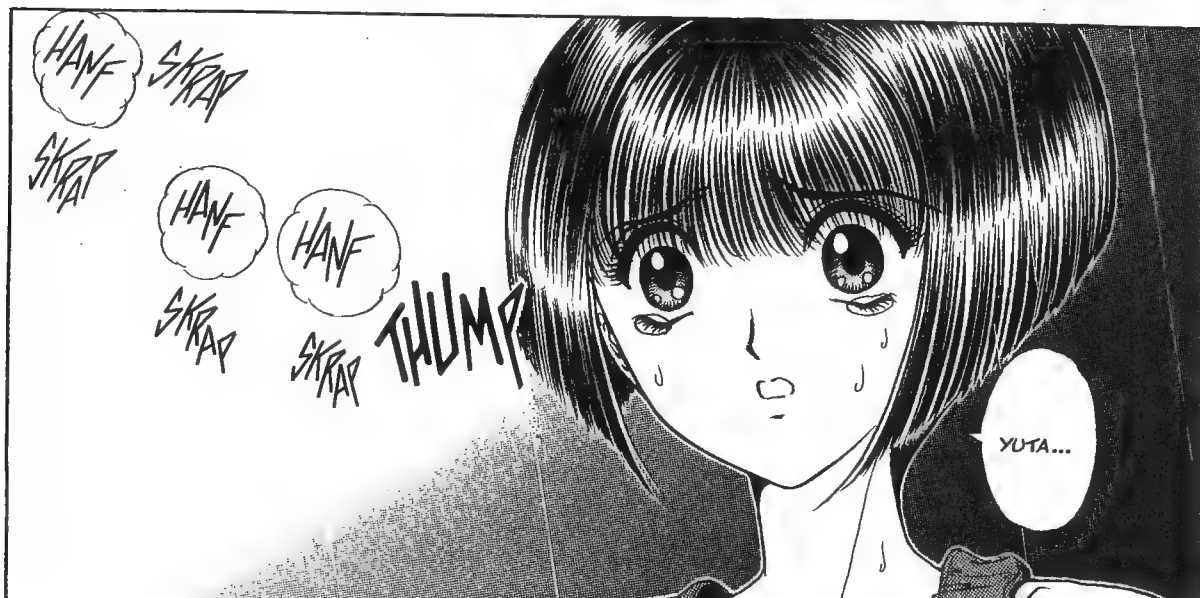
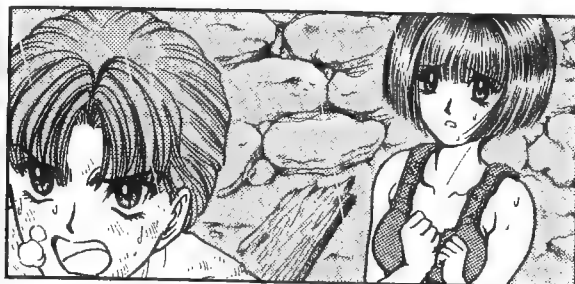
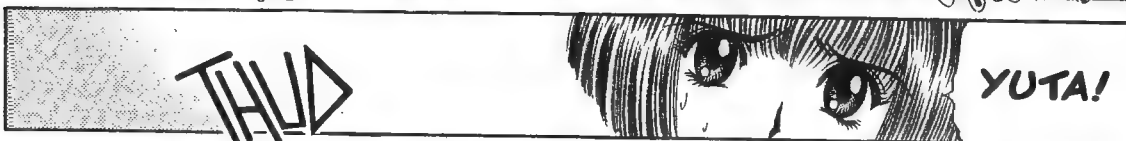
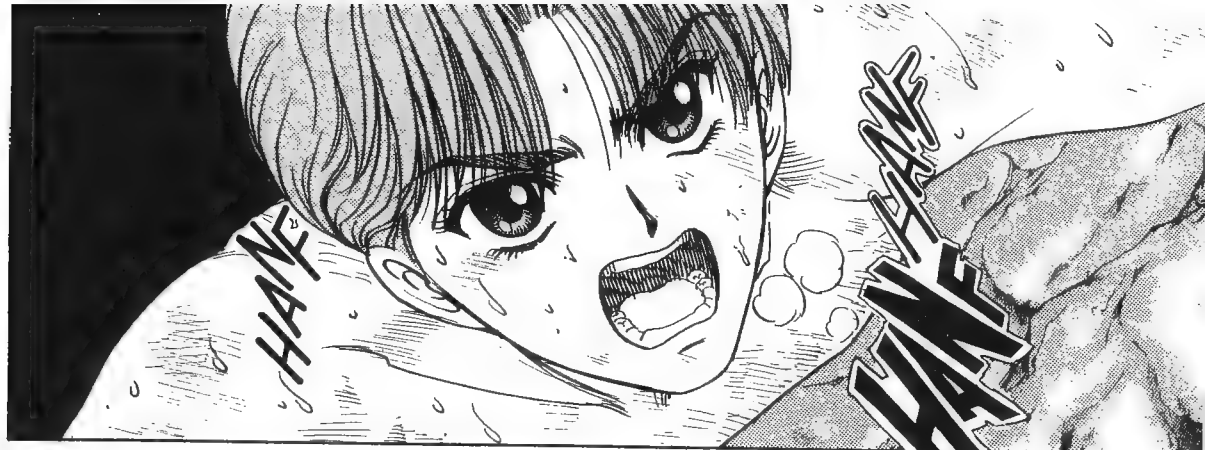
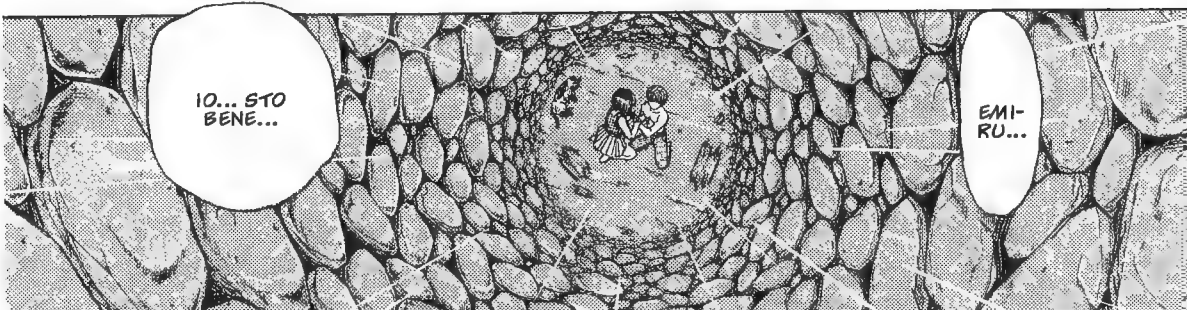
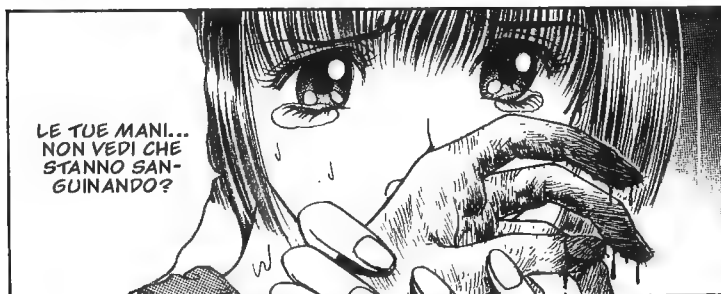
DANNA-
ZIONE!
CLAP

SMETTILA,
YUTA!
ORA
BASTA!

LE TUE MANI...
NON VEDI CHE
STANNO SAN-
GUINANDO?

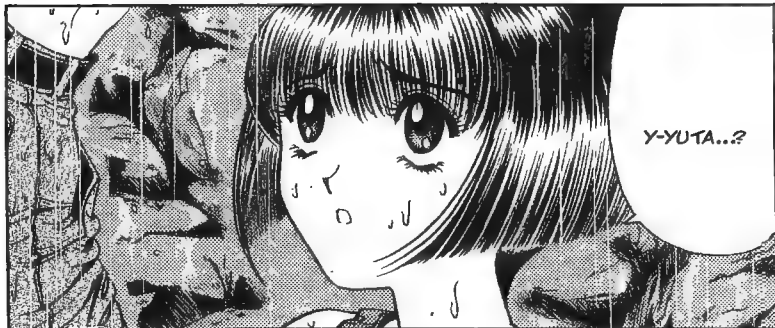
NON
POSSO
CERTO
SMET-
TERE!
E AL-
LORA?!

LASCIA
PERDERE!
ORA
BASTA,
YUTA!

EMI-
RU...
IO... STO
BENE...

SCUSAMI, YUTA...
SCUSAMI!
NON TI PREOCCUPARE!
PIUTTOSTO SMETTILA DI PARLARE... CONSUMI ENERGIA ANCHE COSÌ, SAI?
BASTERÀ PAZIENTARE FINCHÈ MIREI E RIKA NON CI AVRANNO TROVATO...

Y-YUTA...?

AAAAAAAAAH!

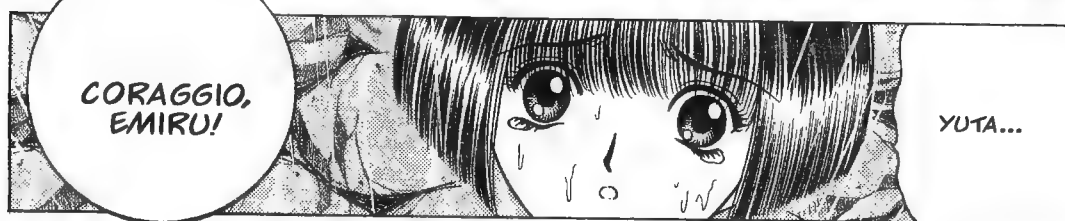
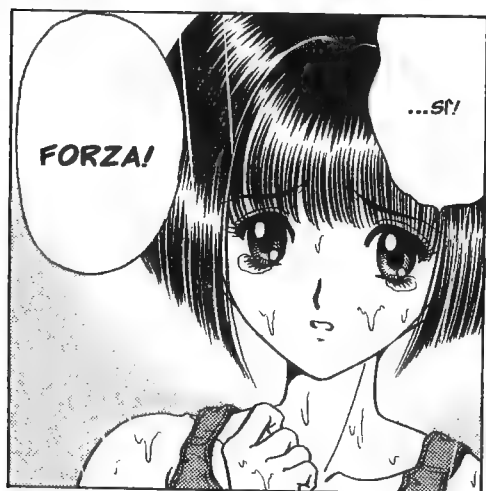
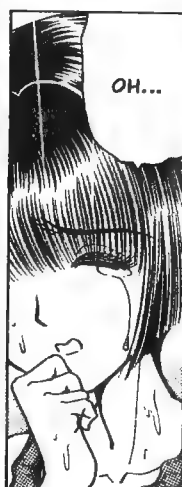
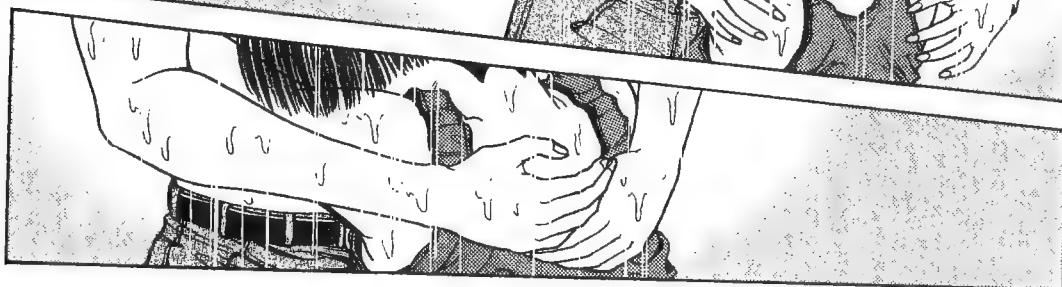
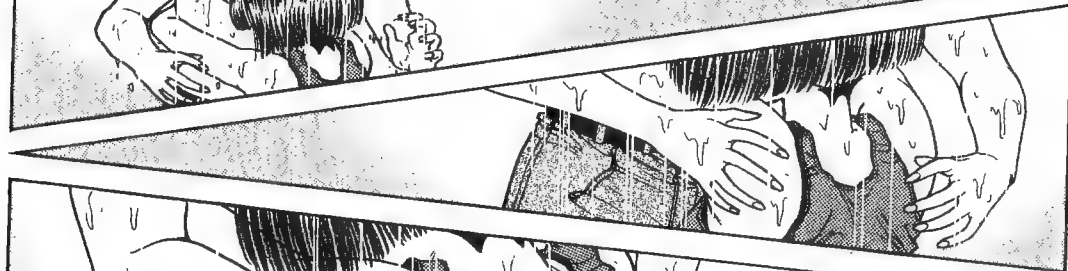
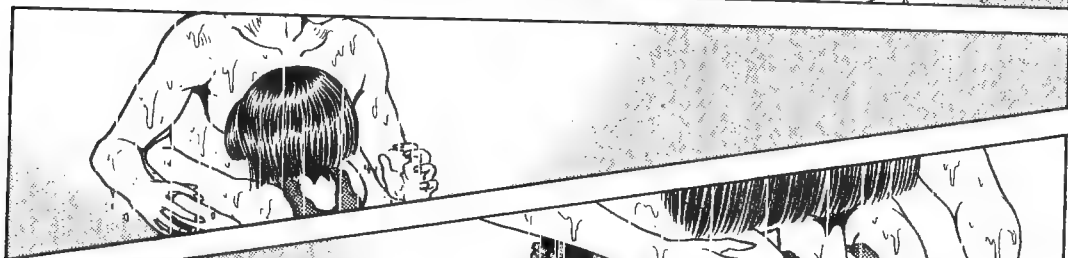
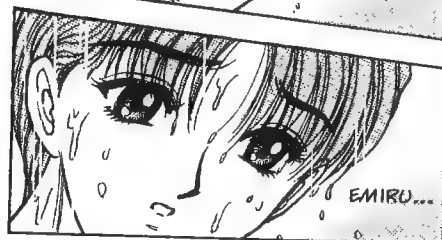
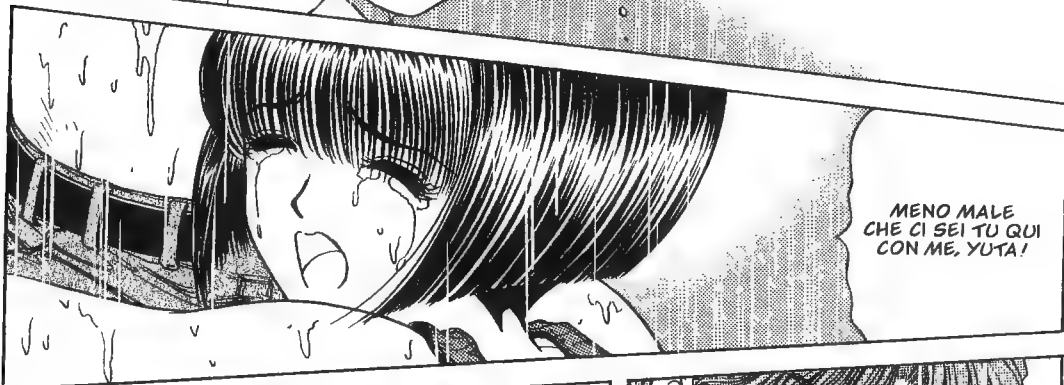
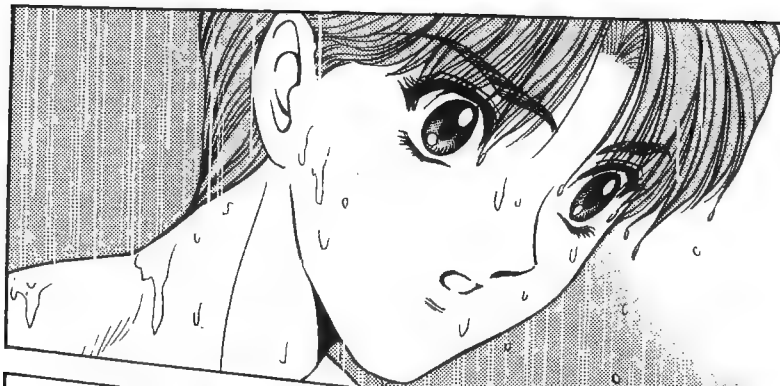
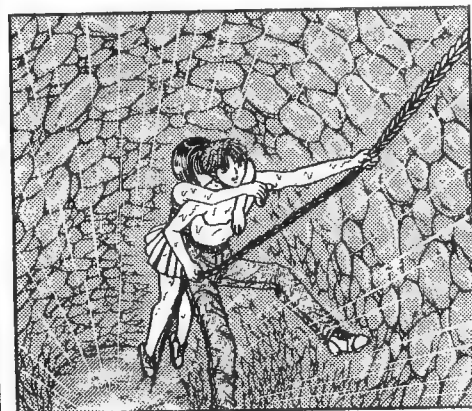
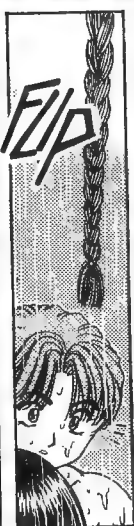
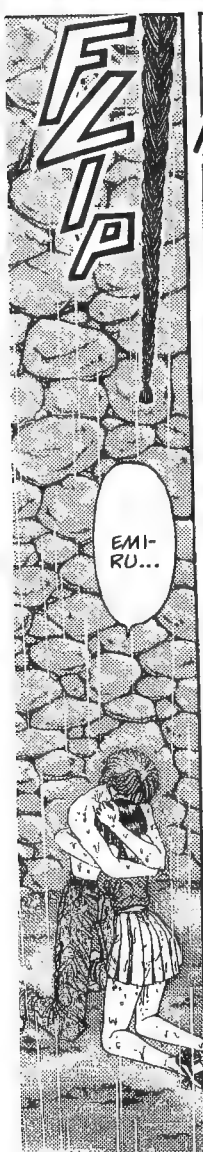
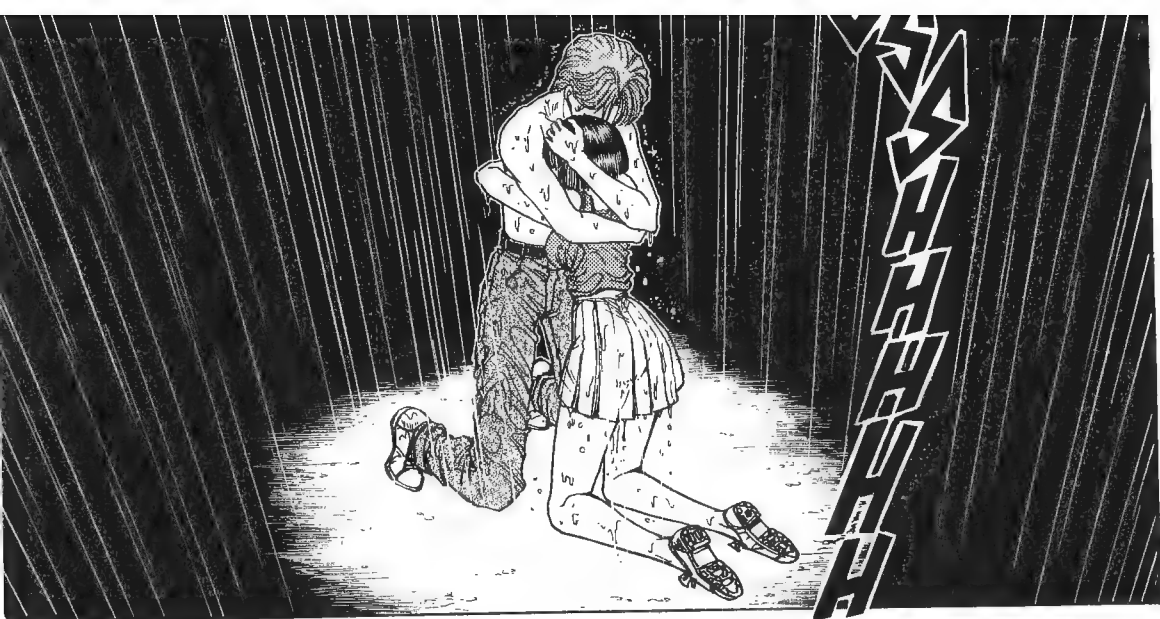
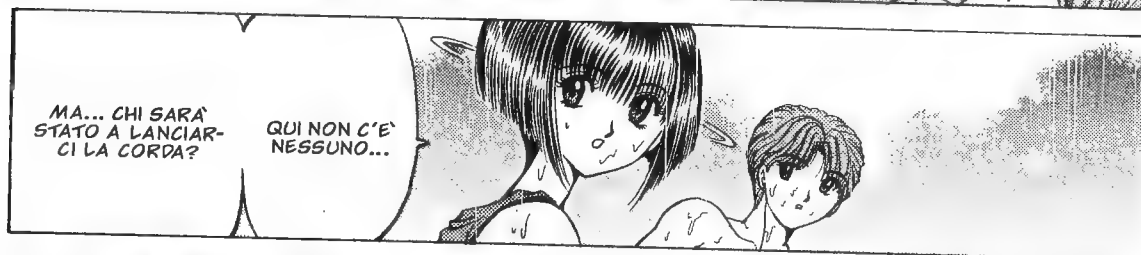
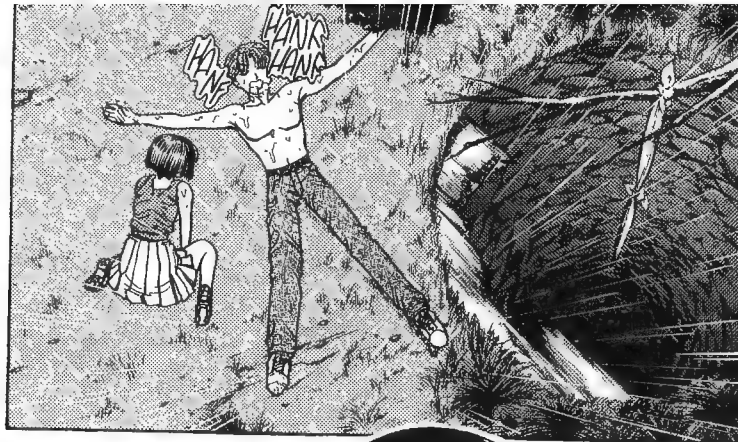
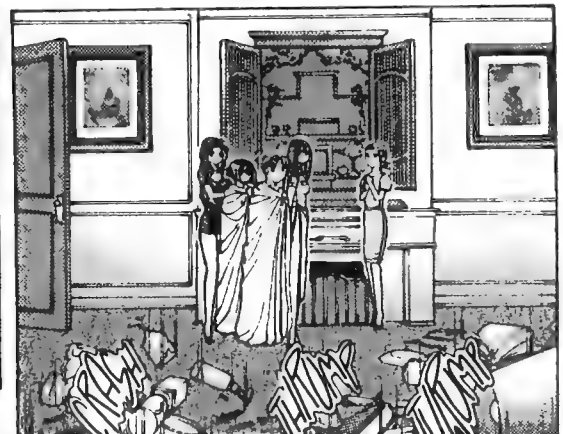
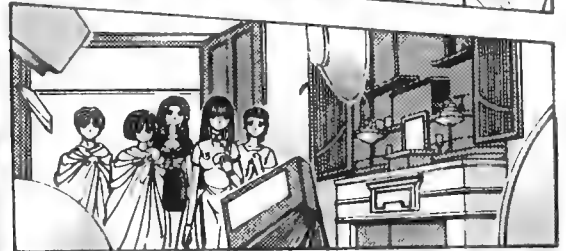
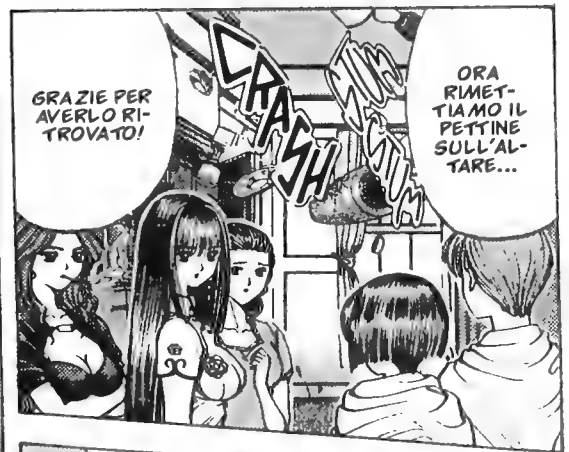
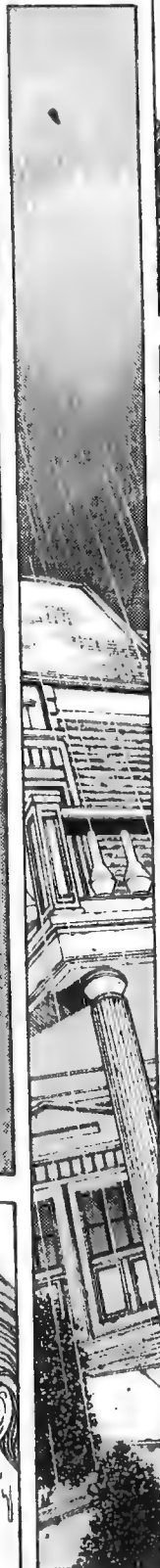
VOGLIO MANGIARMI UN BEL KATSUDON DI MAIALE CON UOVO, RISO E VERDURE! OPPURE UNA BELLA BISTECCA!
O MEGLIO ANCORA, VOGLIO UNA BELLA PORZIONE DI SUSHI DI PRIMISSIMA QUALITÀ!

SE MIREI NON MI DÀ UN AUMENTO GIURO CHE NON LAVORO PIÙ PER L'AGENZIA!
HO FREDDO! SONO STANCO! HO FAME!

COSA?
DI', EMIRU... COSA VORRESTI MANGIARE, TU?

RISO SALTATO COPERTO CON L'OMELETTE...
ECCO... IO... UN OMURICE...

YUTA... LO STAI FACENDO... PER ME...

PERFETTO, UN OMURICE!
CONOSCO UN LOCALE DOVE LO FANNO IN MANIERA DIVINA!
CI ANDREMO INSIEME DOMENICA PROSSIMA!

FRA NON MOLTO MIREI E RIKA VERRANNO A CERCARCI...
PERCIÒ, TENIAMO DURO!
CORAGGIO, EMIRU!
YUTA...

FORZA!
...SÌ!

OH...

YUTA!

MENO MALE CHE CI SEI TU QUI CON ME, YUTA!
GRAB
OH, YUTA...
EMIRU...

FLIP
EMI-
RU...

FLIP
...UNA
CORDA?
COSA?
YUTA!
SÌ...
SIAMO
SALVI!

VIENI, EMIRU!
AGGRAPPATI
BENE A ME!
SÌ...

HANF HANF HANF HANF

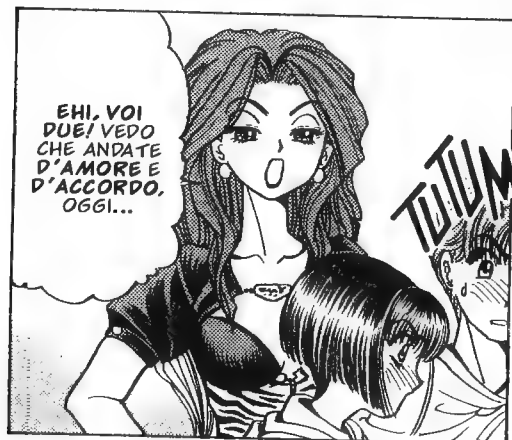
HANF HANF HANF

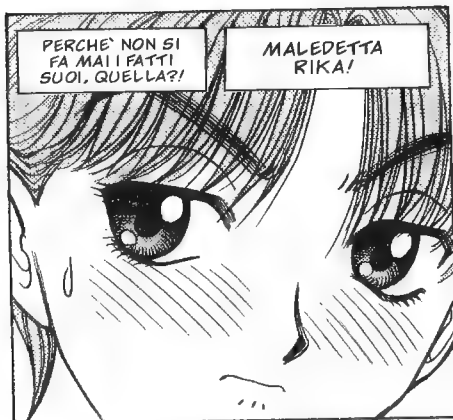
YUTA...
PAT

QUI NON C'È NESSUNO...
MA... CHI SARÀ STATO A LANCIARCI LA CORDA?

YUTA!
LA TUA MANO...
CO-SA?

ORA RIMETTIAMO IL PETTINE SULL'ALTARE...
CRASH
GRAZIE PER AVERLO RITROVATO!
TIP
CAPELLI?!
YUTA...

PUO` DARSI CHE SIA STATA PROPRIO QUESTA RAGAZZA A SALVARCI...

ABBIAMO PROMESSO DI ANDARE A MANGIARE UN OMURICE, DOMENICA PROSSIMA!

NON TE NE SARAI MICA GIÀ DIMENTICATO, YUTA?

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima

TUTTA UN'ALTRA SCOPA

OH, BELLDANDY...
QUEI TUOI OC-
CHI LIMPIDI...
...I TUOI CAPELLI
COME SETA...
...E QUEL
SORRISO
DOLCE...

PER NON PARLARE DEL TEPORE CHE MI FAI PROVARE QUANDO CAVALCHI...
IO...
IO...
IO...
OH, BELL-DANDY...
...IO TI AMO!

TUTTO BENE?
AAGH!

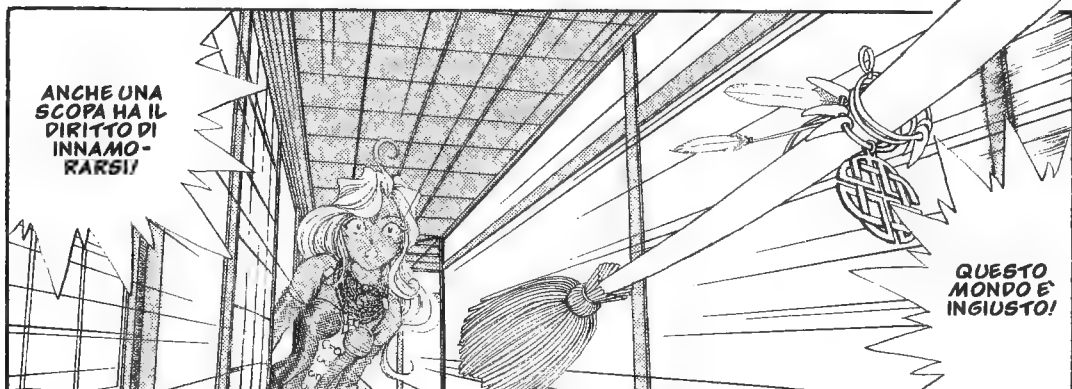
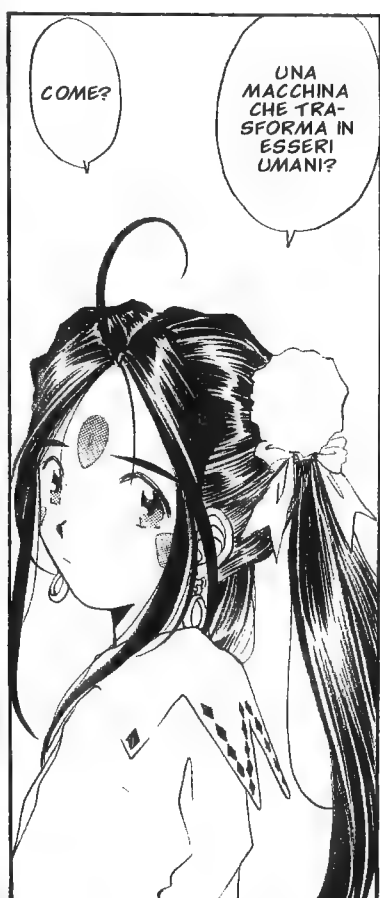
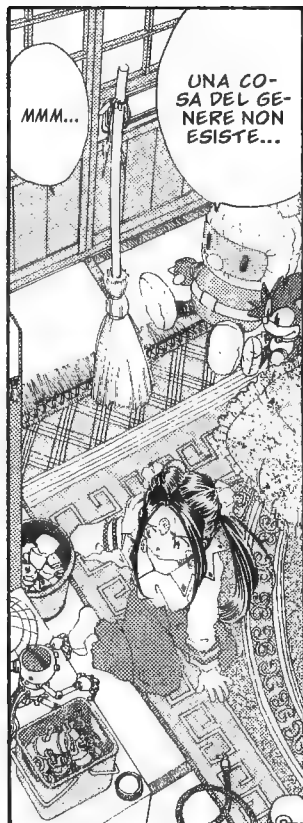
DA "QUEI TUOI OCCHI LIMPIDI..."
D-DA QUANTO TEMPO MI SPII?

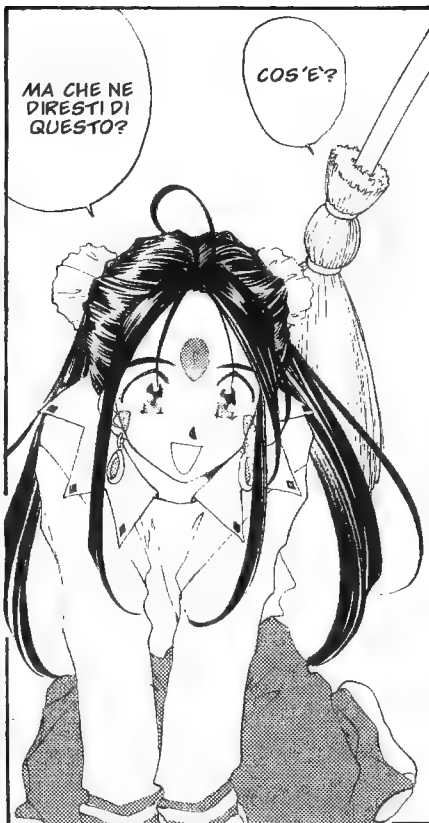
MA GUARDA... SICCHE' QUELLO E' IL COL-LO...
AAAH, NON NE POSSO PIU'! VIVERE COSI' E' UNA TORTURA! IO M'IMPICCO!

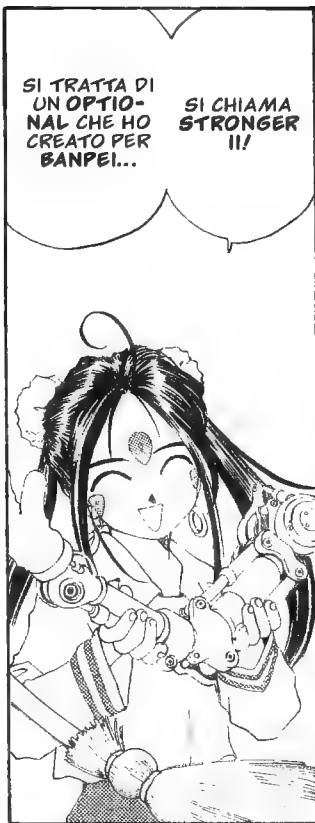
NON E' CHE TU...?
AH...
PAFF

NON POSSO!

MA IO NON HO ANCORA CHIESTO NULLA...
VORRESTI DIVENTARE UN **ESSERE UMANO**, VERO?
SE L'HAI GIÀ CAPITO, NON C'È BISOGNO DI TANTE CHIACCHIERE...
BE', IO TI STO DICENDO CHE NON POSSO!
PERCHÉ?
PERCHÉ NON PUOI?
DAI, SOLO UNA VOLTA!
NÉ PER UN MINUTO NÉ PER UN SECONDO... È **IMPOSSIBILE!**
MA CHE RAZZA DI DEA MI DOVEVA CAPITARE...
POINK
È EVIDENTE CHE TI HO **EDUCATO MALE...**
SNAP
NONONONO! SCUSA! NON STAVO DICENDO SUL SERIO!

TU SEI UNA SCOPA VOLANTE SPECIALE, REALIZZATA CON UNA FORMULA MAGICA DI ALTISSIMO LIVELLO...
TU NON SEI UNA SCOPA VOLANTE IMPROVVISATA CON LA PIETRA MAGICA...
...DI MAXWELL...
AH, SÌ? SONO GRANDE, ALLORA!
SEI ADDIRITTURA DOTATA DI POTERI CHE TI METTONO IN GRADO DI GESTIRE ALCUNI INCANTESIMI...
IO NON POSSO USARE FORMULE MAGICHE SU DI TE, ORA...
CHI TI HA INSEGNATO QUESTE COSE?
...NÈ TENERE LE SUE MANI NELLE MIE!
COSÌ NON POTRÒ MAI DARLE UN APPUNTAMENT...
COSA?! MA È TERRIBILE!

UH... LE MANI..?
...
ANCHE UNA SCOPA HA IL DIRITTO DI INNAMORARSI!
QUESTO MONDO E' INGIUSTO!
LO SAPEVO CHE ERA MEGLIO NON PRESTARLA A BELLDANDY...
QUELLA SCOPA HA IL CUORE TROPPO TENERO...
ISTITUTO DI RICERCA DI SKULD
UNA MACCHINA CHE TRASFORMA IN ESSERI UMANI?
COME?

MMM...

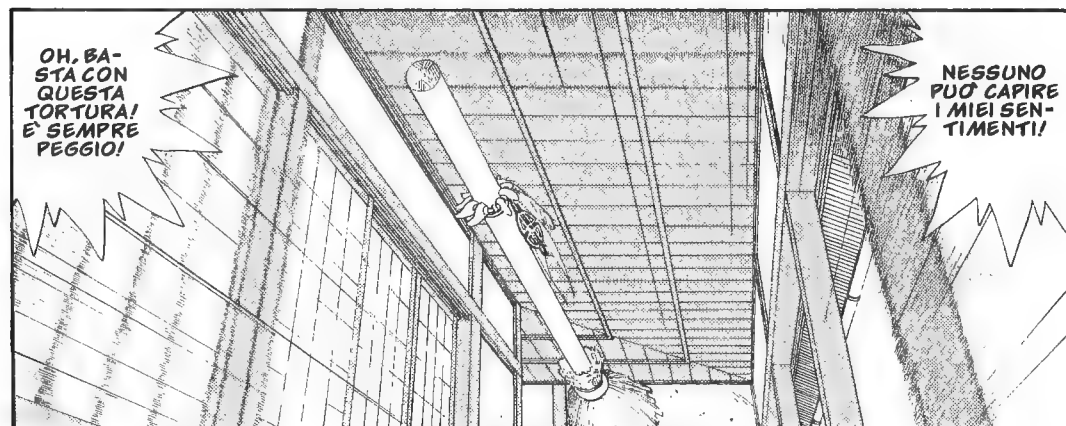
UNA COSA DEL GENERE NON ESISTE...

MA CHE NE DIRESTI DI QUESTO?

COS'È?

SI TRATTA DI UN **OPTIONAL** CHE HO CREATO PER **BANPEI**...

SI CHIAMA **STRONGER II!**

PER IL RESTO, TI BASTERÀ INDOSSARE L'IDATEN* SULLE GAMBE...

UN BEL TRAPANO, POI, NON TI STAREBBE MALE...

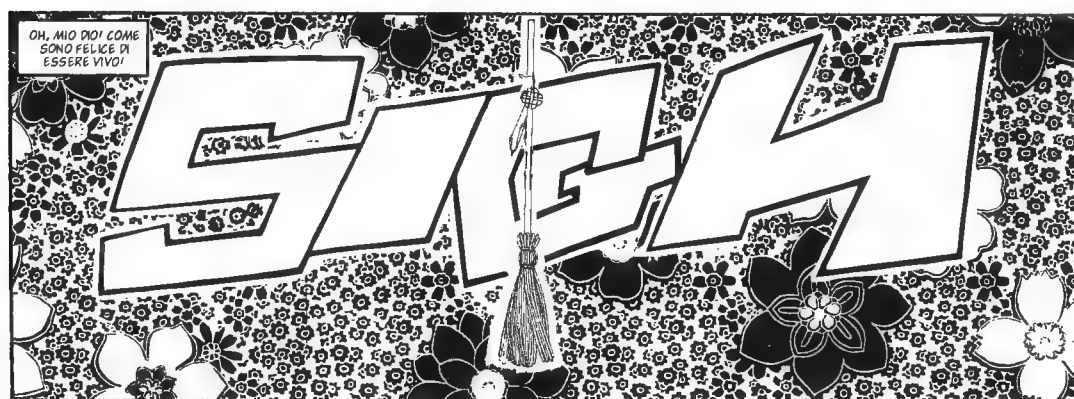
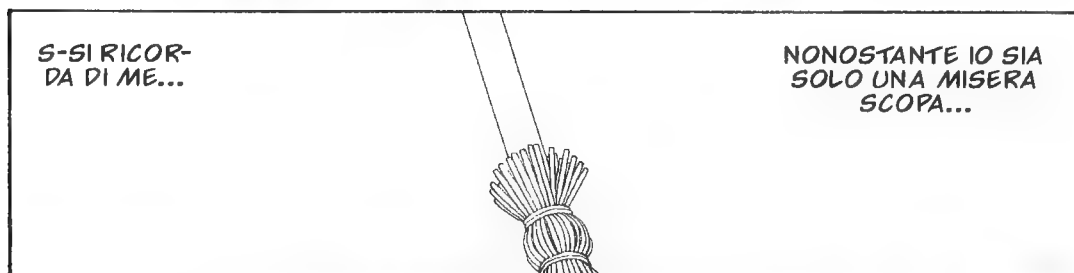
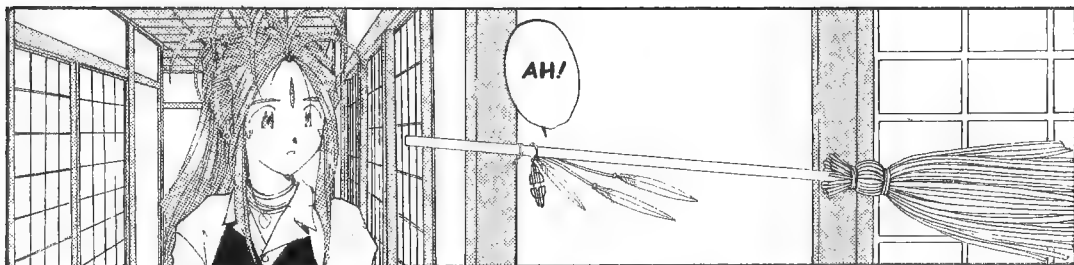
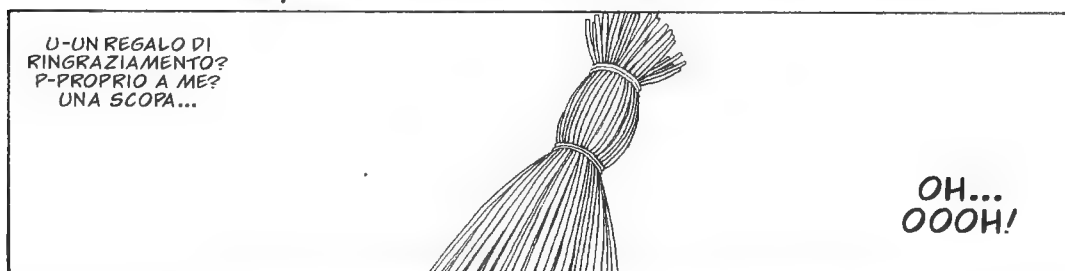
E MAGARI ANCHE UN JEY...

EHM...

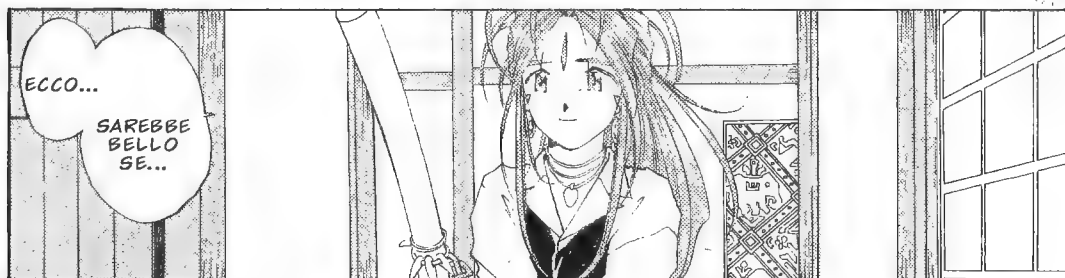
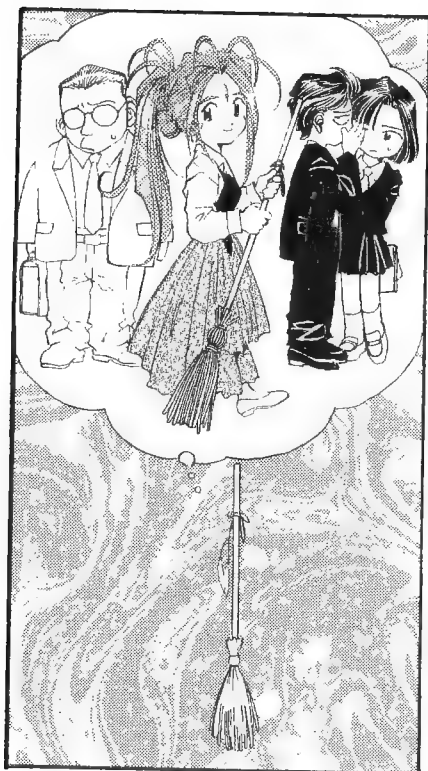
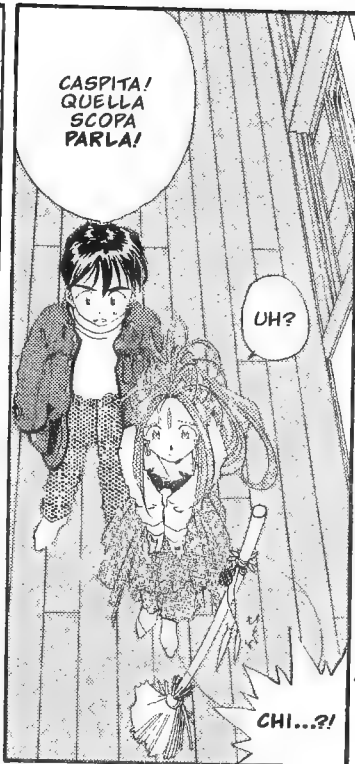
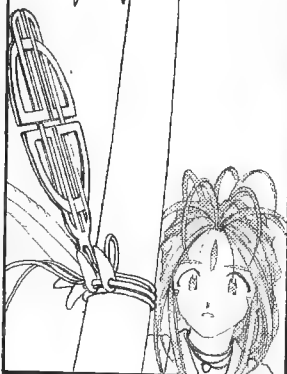
* DIVINITÀ PROTETTRICE DEL BUDDISMO CHE CORRE VELOCISSIMA - KB

AH!

OH!
MA TU SEI LA SCOPA VOLANTE CHE URD MI HA PRESTATO QUALCHE TEMPO FA...

S-SI RICORDA DI ME...
NONOSTANTE IO SIA SOLO UNA MISERA SCOPA...

OH, MIO DIO! COME SONO FELICE DI ESSERE VIVO!
SIGH

GRA-
ZIE PER
AVERMI
AIUTATO,
QUELLA
VOLTA!
VORREI FARTI
UN REGALO IN
SEGNO DI RIN-
GRAZIAMEN-
TO... COME
POSSO SDE-
BITARMI?

U-UN REGALO DI
RINGRAZIAMENTO?
P-PROPRIO A ME?
UNA SCOPA...
OH...
OOOH!

COME SONO
FELICE...
...DI ESSERE
VIVO!

ECCO...
SAREBBE
BELLO
SE...

KEIICHI...

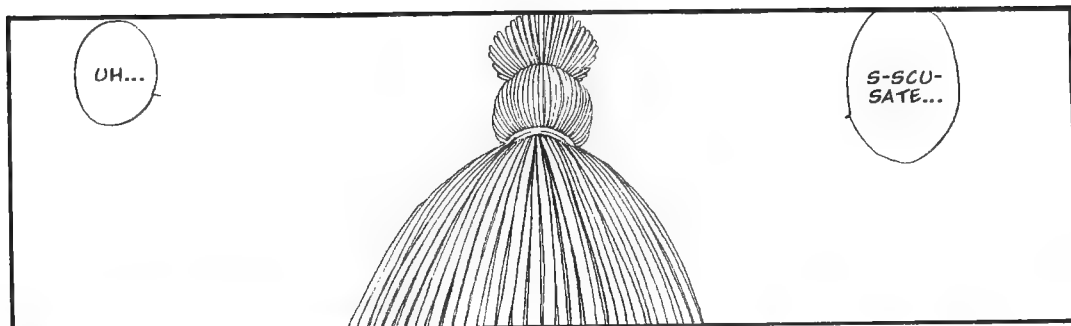
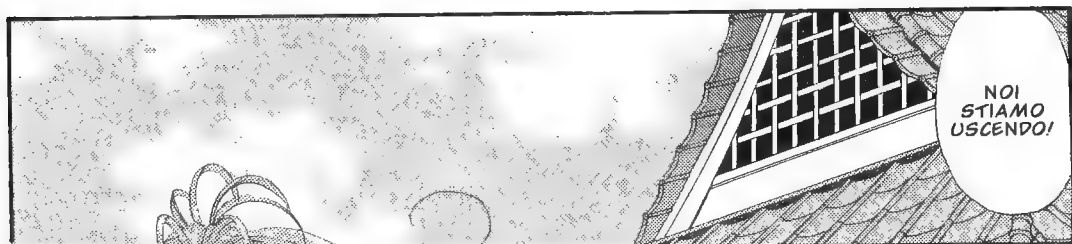
...MORI-SATO!

IO SONO STRING FELLOW, LA SCOPA!

LA MIGLIORE SCOPA VOLANTE IN ASSOLUTO DEL MONDO CELESTE!

NON PERMETTERTI MAI PIÙ DI RIVOLGERMI LA PAROLA IN QUESTO MODO!

COS...?

CHE...?

UH...
S-SCUSATE...
NOI STIAMO USCENDO!
DAVVERO L'UNICA RICOMPENSA CHE VUOI È ANDARE A FARE LA SPESA INSIEME?
NON CAPISCO PERCHÈ IO?
PERCHÈ DEVO PORTARTI CON ME?
NE SAREI FELICISSIMO!
NON VORRAI DIRMI DI AVER DIMENTICATO IL GRANDE DEBITO CHE HAI NEI MIEI CONFRONTI?!
UGH!

VABBE', ANDIAMO...
ECCO...

CHI TI HA DETTO CHE POTEVI SALIRE SU DI ME?

MA INSOMMA, SEI O NON SEI UNA SCOPA VOLANTE?
SOLO LA SIGNORINA BELLDANDY PUO' SALIRE SU DI ME!
SE LO FAI TU IL MIO MANICO MARCIREBBE ALL'ISTANTE!

FLAP
UH?

U-UN ESPRESSO...
...P-PER VOI...
AH!

M-MOLTO BELLO... COS'È, UN GIOCO DI PRESTIGIO?
ECCO, IO... MI STO ALLENANDO...
AHAHAHAH

IO NON SONO UN GIOCO DI PRESTIGIO!
SONO LA MIGLIORE SCOPA PROFESSIONISTA DEL MONDO CELESTE!

HAH... M-MOLTO DIVERTENTE...
UN GIOCO DI PRESTIGIO... GIÀ...
GRAZIE... EH EH... ME LO DICONO TUTTI...
AVETE CAPITO QUELLO CHE HO DETTO?!

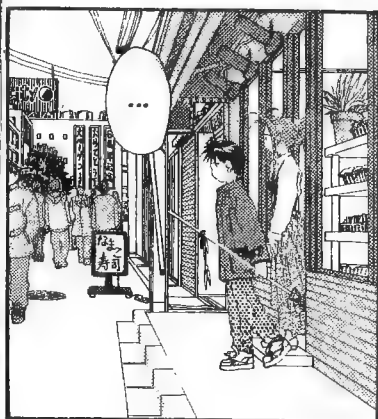
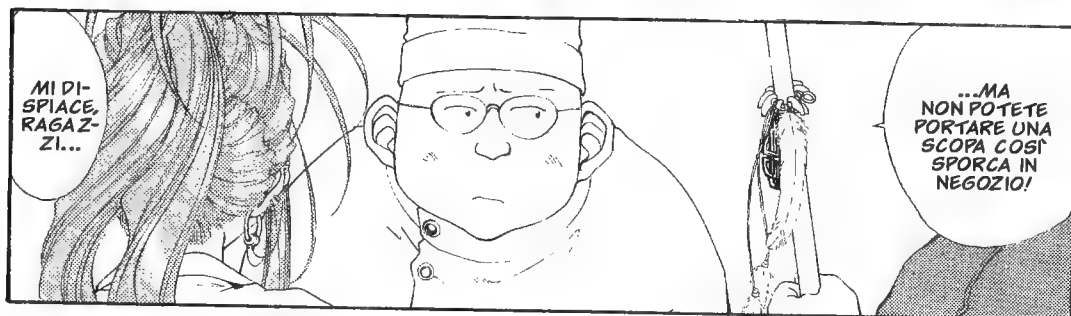
IN EFFETTI, SE ANDASSIMO IN GIRO A CAVALLO DI UNA SCOPA ATTIREREMMO TROPPA ATTENZIONE...
MA MI STATE ASCOLTANDO SÌ O NO?!

UGH... FORSE IN QUESTO MODO STIAMO ATTIRANDO ANCORA DI PIÙ L'ATTENZIONE...

本日のサービス品

ANDRÒ A COMPRARE DEL PANE IN QUESTO NEGOZIO!

VENGO ANCH'IO...

...

MI DISPIACE, RAGAZZI...
...MA NON POTETE PORTARE UNA SCOPA COSÌ SPORCA IN NEGOZIO!

COSA?!
UNA SCOPA SPORCA?!

...DEL MONDO CELESTE!

CI SCUSI! NON VOGLIAMO DISTURBARLA ULTERIORMENTE!

DANNAZIONE! QUELLO MI SOTTOVALUTA SOLO PERCHE' SONO UNA SCOPA!

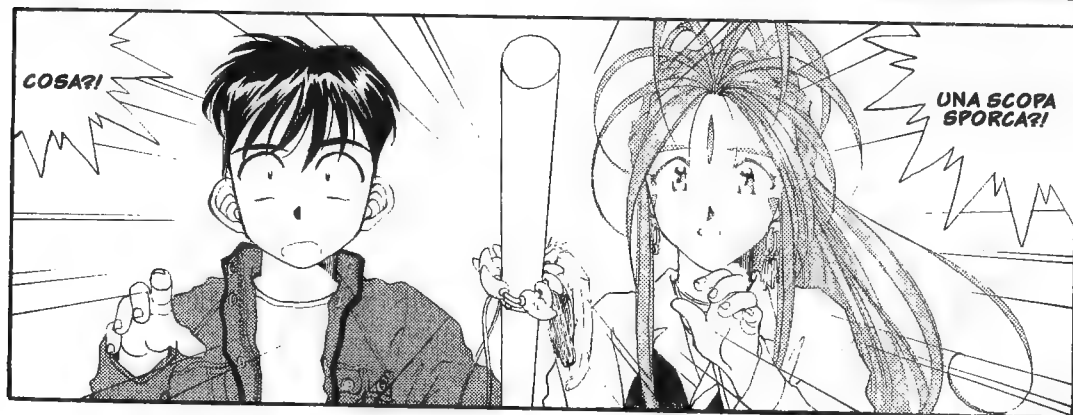
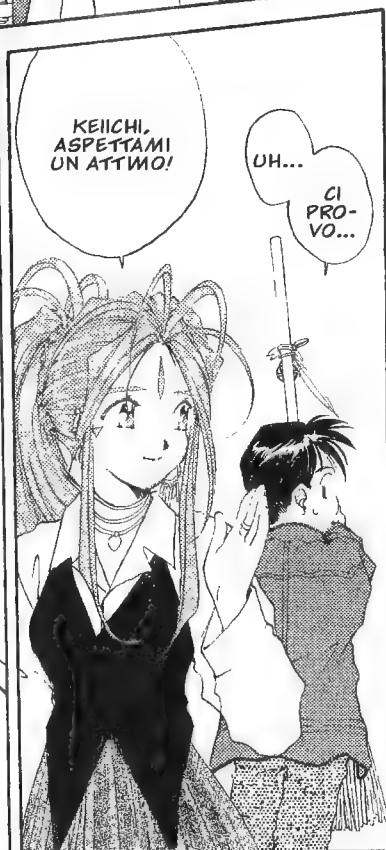
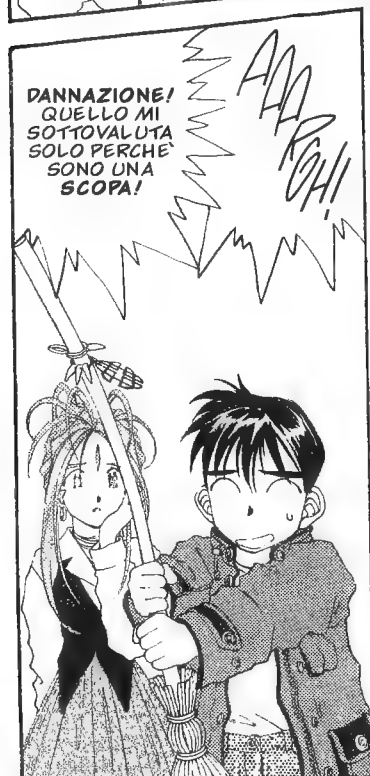
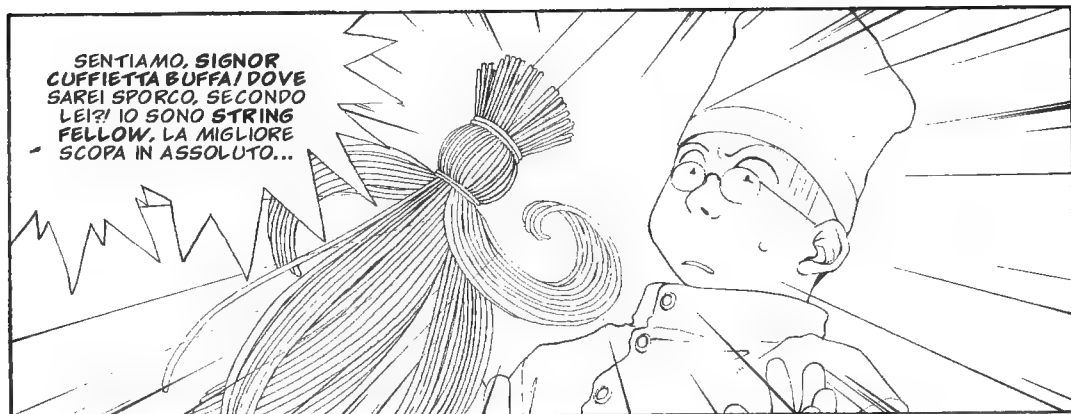
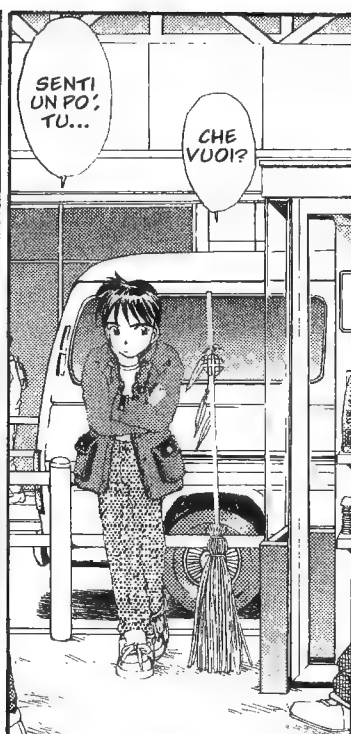
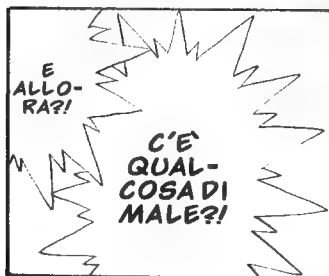
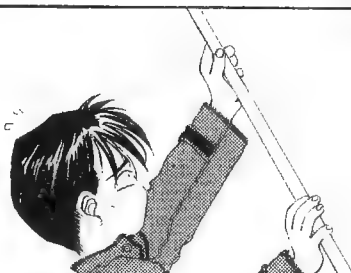
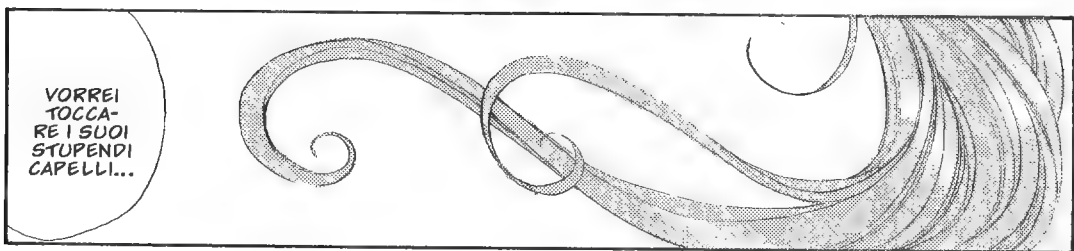
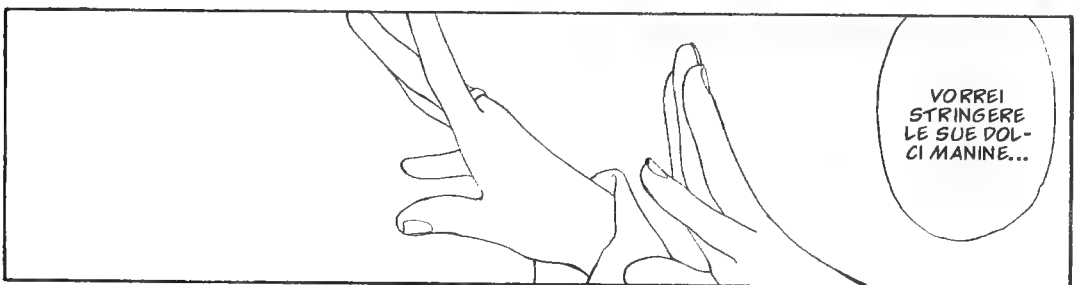
AAARGH!

ARTICOLI DA REGALO KARIN →

OH...

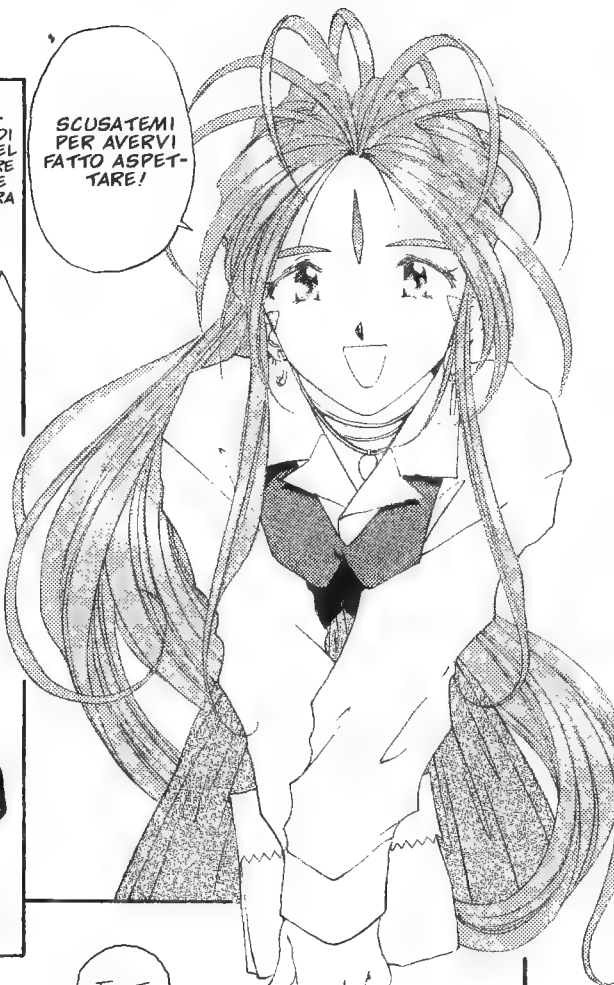
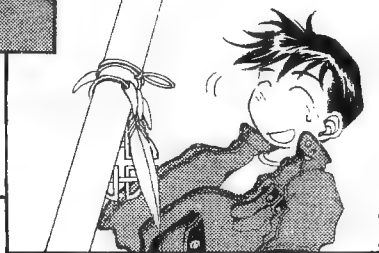
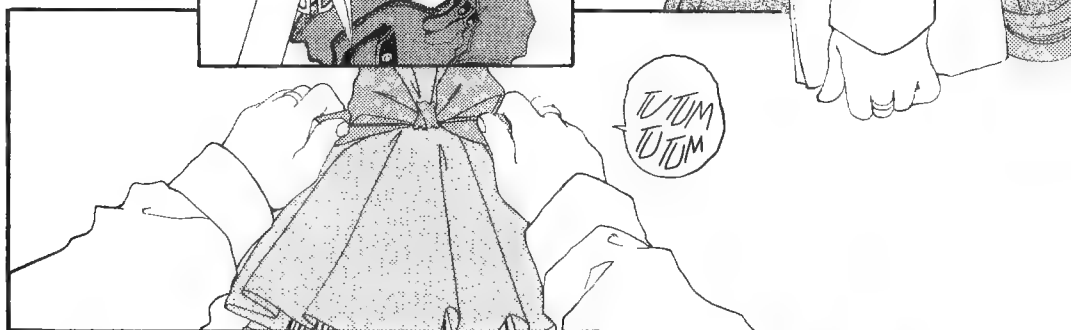
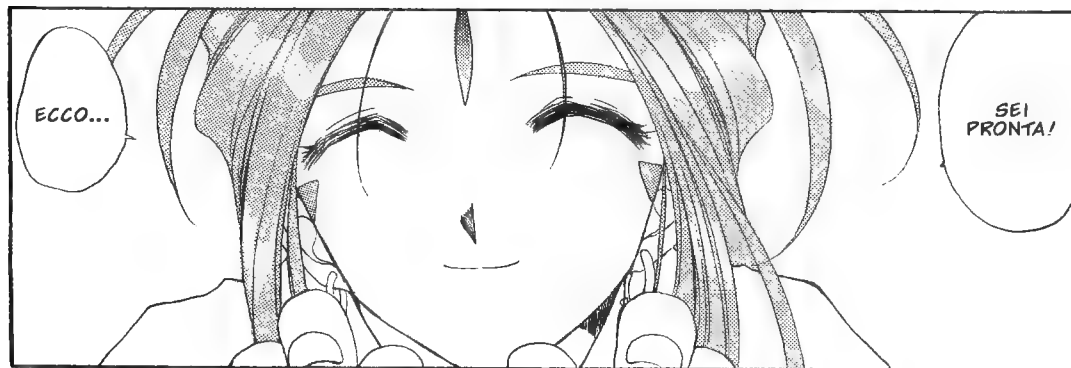
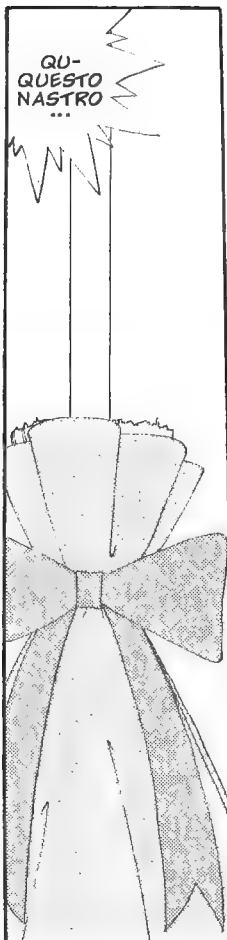
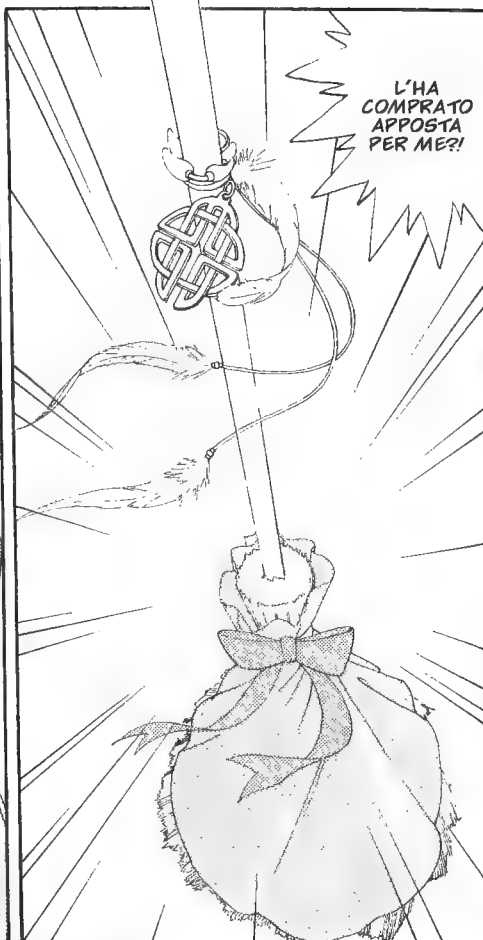
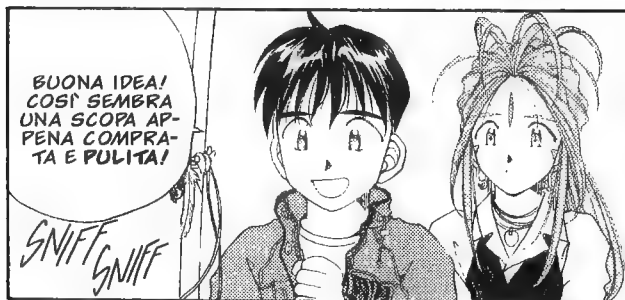
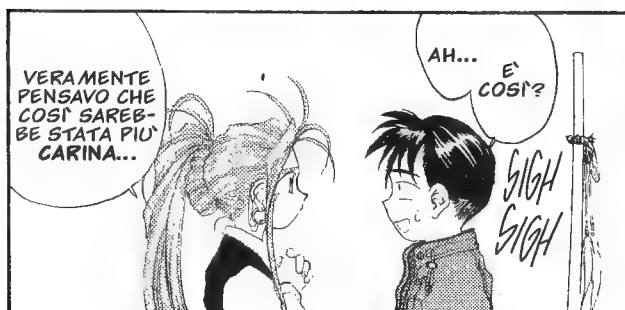
KEIICHI, ASPETTAMI UN ATTIMO!

UH...

CI PROVO...

BUONA SPESA, BELLDANDY!
ACCIÙ
SENTI UN PO', TU...
CHE VUOI?
TI PIACE BELLDANDY...
...VERO?
E ALLORA?!
C'È QUALCOSA DI MALE?!
UNA SCOPA NON PUÒ FORSE INNAMORARSI DI QUALCUNO?!
VORREI TOCCARE I SUOI STUPENDI CAPELLI...
VORREI STRINGERE LE SUE DOLCI MANINE...

SO BENE...
...DI ESSERE SOLO UNA SCOPA... MENTRE LEI È UNA DEA...
È PER QUESTO CHE EVITO DI DESIDERARE QUALCOSA CHE VADA OLTRE QUESTO...

CAPISCO...
È COME ME...
ANCH'IO SONO SOLO UN ESSERE UMANO... NON POTRÒ MAI...

VORREI STRINGERLA TENERAMENTE FRA LE MIE BRACCIA!
E POI...
...SCOPARE CON LEI...

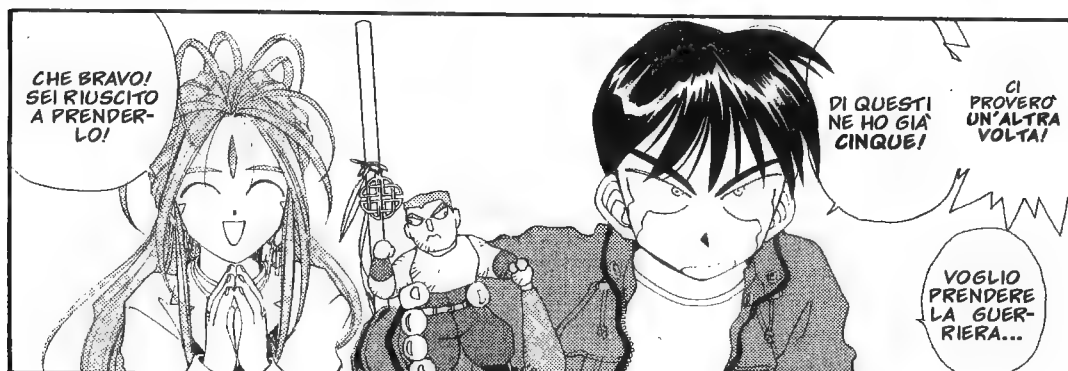
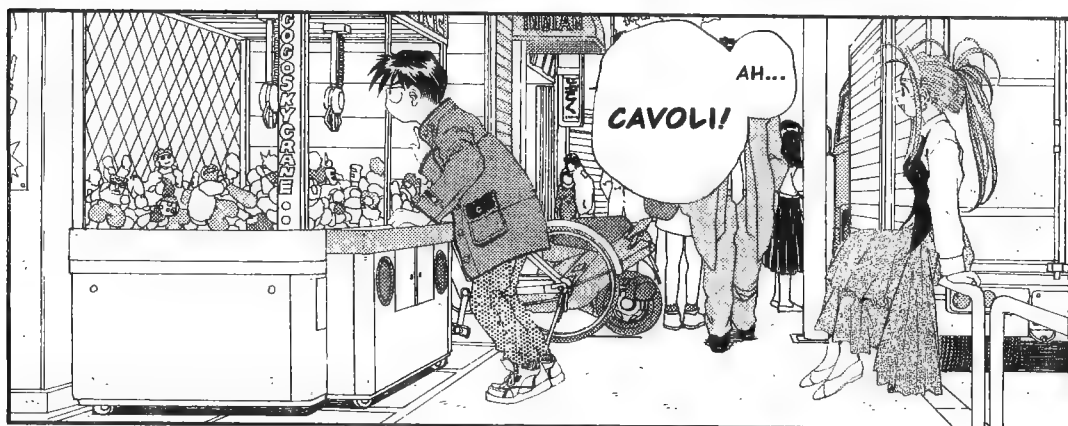
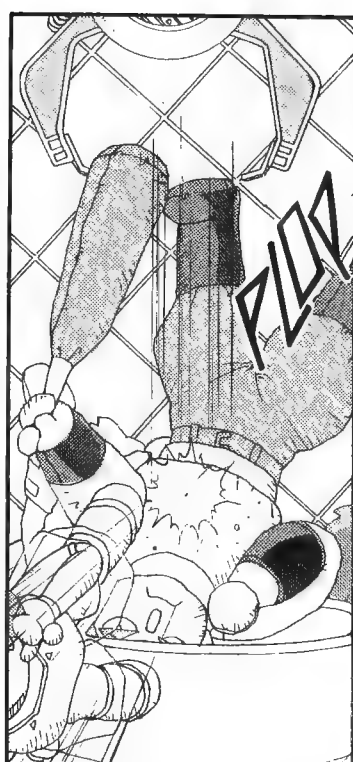
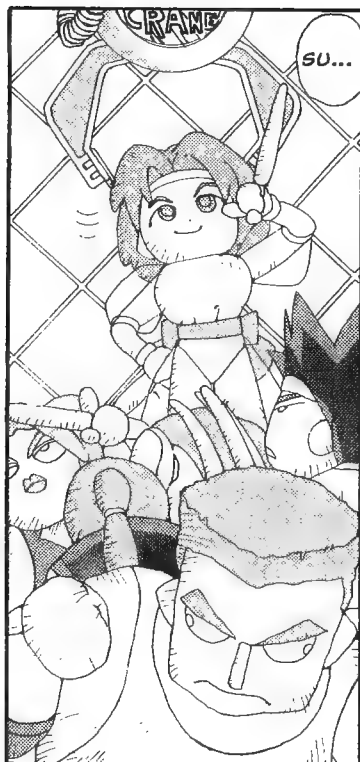
SCUSATEMI PER AVERVI FATTO ASPETTARE!
NON VEDO COSA CI SIA DI SPORCO NEL DESIDERARE DI FARE LE PULIZIE FRA LE SUE MANI!
SENTI, PUOI IMMAGINARE QUELLO CHE TI PARE, BRUTTA SPORCACCIONA, MA FALLO SENZA GRIDARLO AI QUATTRO VENTI!
OH, CAVOLI... STAVA PER VENIRMI UN COLPO...
TUTUM TUTUM
SEI PRONTA!
ECCO...

QU-
QUESTO
NASTRO
...
L'HA
COMPRATO
APPOSTA
PER ME?!
AAAAH...
NON SO PIU'
COSA DIRE...
SIGH
BUONA IDEA!
COSI' SEMBRA
UNA SCOPA AP-
PENA COMPRA-
TA E PULITA!
SNIFF SNIFF
VERAMENTE
PENSAVO CHE
COSI' SAREBB-
BE STATA PIU'
CARINA...
AH...
E'
COSI'?
SIGH
SIGH

FACCIO RIDERE, MA NON MI STA MALACCIO...

SU...

DAI!
FORZA!

PLOP

AH...
CAVOLI!

CHE BRAVO! SEI RIUSCITO A PRENDER-LO!
DI QUESTI NE HO GIÀ CINQUE!
CI PROVERÒ UN'ALTRA VOLTA!
VOGLIO PRENDERE LA GUERR-IERA...

CHE BELLO... SEMBRA UN SOGNO!

BELLDANDY STA SORRIDENDO ACCANTO A ME...

...DIVENTO SEMPRE PIU` TRI-STE...
SIGH...

SE ALMENO FOSSI NATO ESSERE UMANO...
PERCHE` SONO NATO SCOPA VOLANTE...?

...NON C'E` NIENTE DA FARE... CAPISCO BENISSIMO I SUOI SENTIMENTI...

...AVREI POTUTO CONDURRE UNA VITA SPENSIERATA COME QUEL KEIICHI...

STA PARLANDO ANCORA AD ALTA VOCE...
SPENSIERATO

TUTTAVIA...

COS ...?!
VISTO COSA INTENDEVO QUANDO DICEVO CHE QUELLO E' SPENSIERATO?
OH, NO! ANCORA QUESTO?!
PRESTO!
MI SERVE UN'ALTRA MONETA DA CENTO YEN!
UH?
UN ESPRESSO...
...
STRING FELLOW...
ASCOLTAMI...
NESSUNA CREATURA AL MONDO E' LIBERA DALLE SOFFERENZE...
IN COMPENSO...
...CHIUNQUE ABBIA IL DONO DELLA VITA HA SICURAMENTE L'OCCASIONE PER DIVENTARE FELICE...

BELL...
...E IO SONO UNA DEA...
OH...
...NOI ABBIAMO POTUTO CONOSCERCI PROPRIO PERCHE` TU SEI SCOPA...
DOPOTUTTO...
SE NON FOSSIMO CIO` CHE SIAMO...
...NON AVREI MAI POTUTO INCONTRARLO...
LO STESSO E` AVVENUTO CON KEIICHI...

OH... OH... SÌ...
ABBRACCIAMI... COSÌ...
UH!
E ORA... ORA...

OH, BELL-DANDY...
BELL-DANDY MIA!

SCU-SATE TAN-TO...
ACCIDENTI, PROPRIO ADESSO?!

MA CHE RAZZA DI UOMO SEI?!
SIAMO QUASI NEL VENTUNESIMO SECOLO E FAI UNA SCENATA DI GELO-SIA?!
MA QUALE SCENA-TA?!

COS'È SUCCES-SO?
QUESTO ESPRES-SO...

...È DEL-LA SENPAI CHIHIRO...

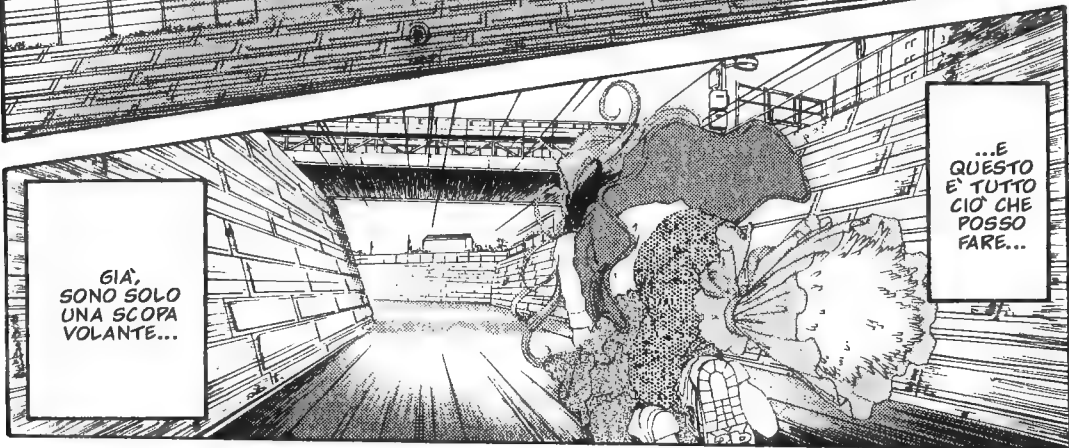
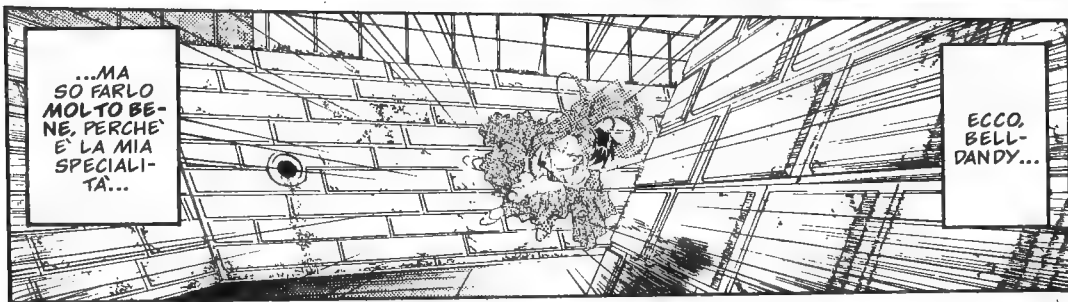
Caro Morisato, stai bene?
Poco fa ho fatto un giretto
in moto vicino al greto del
fiume, ma sono stata circon-
data da bambini che stava-
no facendo un picnic e non
ho potuto più muovermi. Pen-
sa che mi chiedevano in con-
tinuazione quale telefilm
UFFA! stessi girando, creden-
domi qualcosa tipo Kamen Rai-
der... la prossima volta potrem-
mo andarci insieme, con la
tua BMW e la mia!
Sarà divertentis-
simo!
EHM... QUELLA PARTE NON È MOLTO IMPORTANTE... VA' ALLA PROSSIMA PAGINA...
Detto questo, dato che dob-
biamo decidere una cosa
molto importante, ti
prego di raggiungermi
alla nostra ex sede il
23 corrente mese
alle quattro del
pomeriggio! Ti aspetto!
Chihiro Fujimi
P.S.: Ha a che fare
con il tuo lavoro!
N-NON SO COSA INTENDA DIRE... EHM... P-PERCHÉ MAI DOVREMMO ANDARE IN MOTO INSIEME..?
MA SONO GIÀ LE TRE E CINQUANTA!
E POI... EHM... I-IO NON CONOSCO NEANCHE IL NUMERO DI TELEFONO DI CHIHIRO... COME POTREI MAI...?
CI PENSO IO, KEIICHI!
VOLEREMO LÀ INSIEME!

M-MA NON C'È BISOGNO DI TUTTA QUESTA FRETTA...
TRATTANDOSI DELLA SENPAI CHIHIRO, UN PO' DI RITARDO NON SARÀ...
NO!

PUÒ DARSI CHE SI TRATTI DI QUALCOSA DI **VERAMENTE IMPORTANTE**...
...CHE DEV'ESSERE SISTEMATO **OBBLIGATORIAMENTE** ENTRO LE QUATTRO!
IO SONO SOLO UNA SCOPA CHE VOLA GRAZIE A UNA FORMULA MAGICA...

...MA PROPRIO PER QUESTO SO BENISSIMO QUANTA ENERGIA SIA NECESSARIO CONSUMARE VOLANDO CON UN'ALTRA PERSONA...
MA BELLDANDY NON HA AVUTO ALCUNA ESITAZIONE... LO FARÀ A QUALSIASI COSTO...

LO FARÀ PER IL SUO KEIICHI...
BENE... ORA SO COSA FARE...
SALITEMI IN GROPPA!

WOOOOSHHH
GIÀ, SONO SOLO UNA SCOPA VOLANTE...
...E QUESTO È TUTTO CIÒ CHE POSSO FARE...
...MA SO FARLO **MOLTO BENE**, PERCHÉ È LA MIA SPECIALITÀ...
ECCO, BELLDANDY...
...SE GRAZIE A QUESTO POTRÒ VEDERE IL TUO SORRISO...
...IO...

DOVRÒ...
TROVARE UN MODO PER RINGRAZIARTI DI NUOVO...

L'HAI GIÀ FATTO...
BELL-DAN...
OH...
FIGU-RATI...

...
FLOP
...DY...

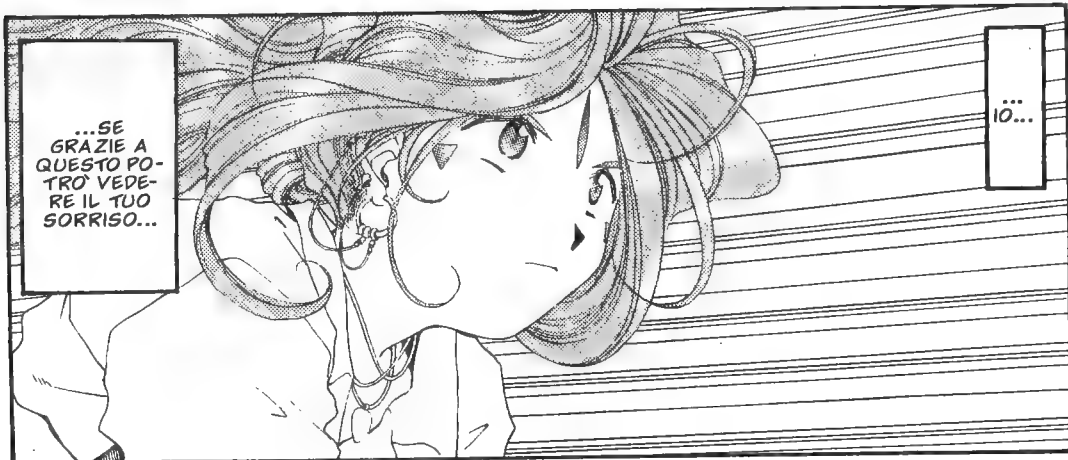
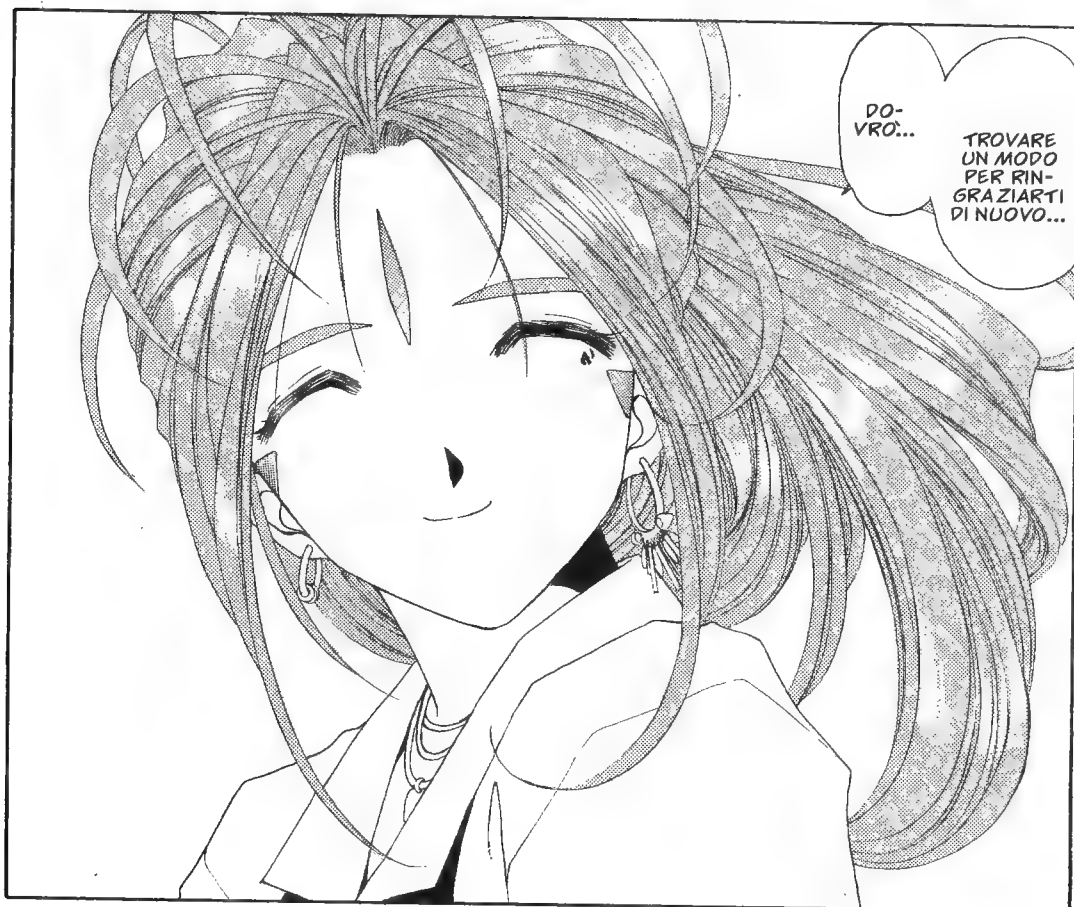
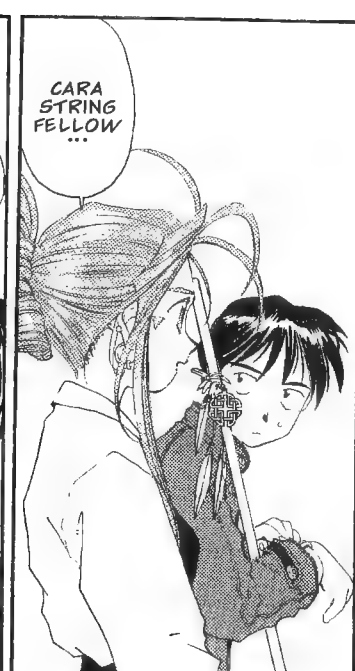
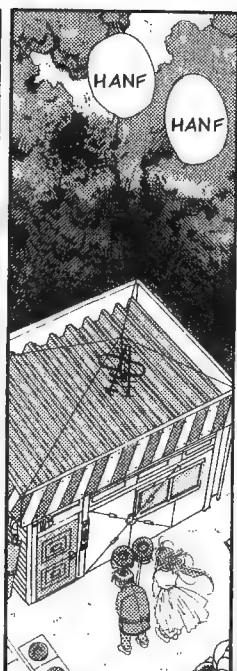
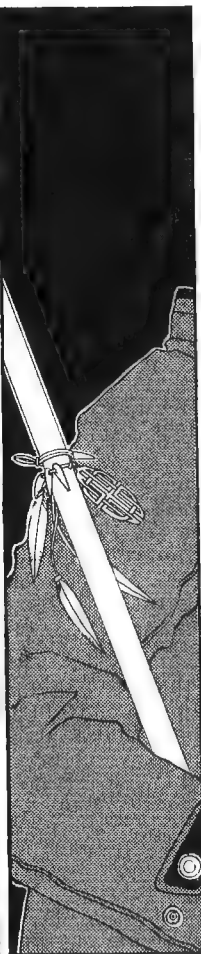
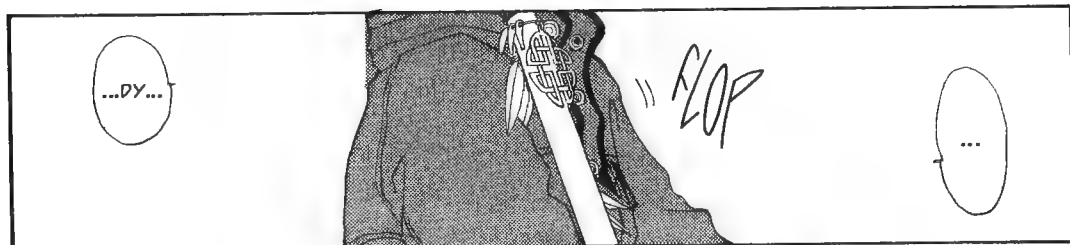
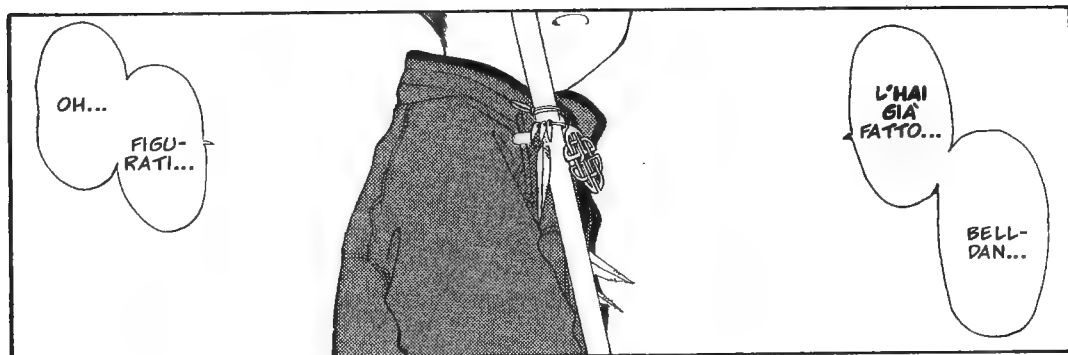
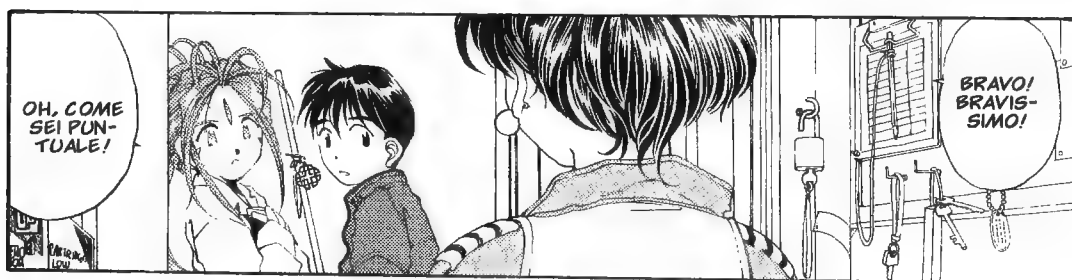
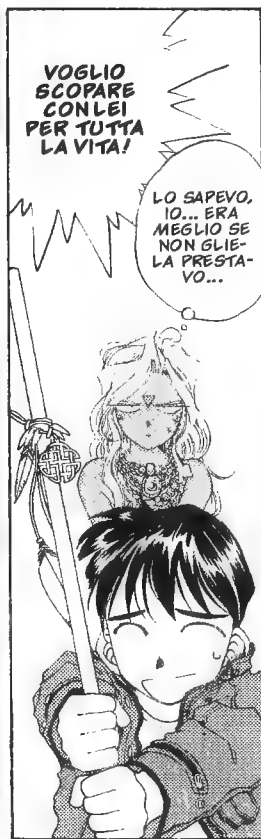
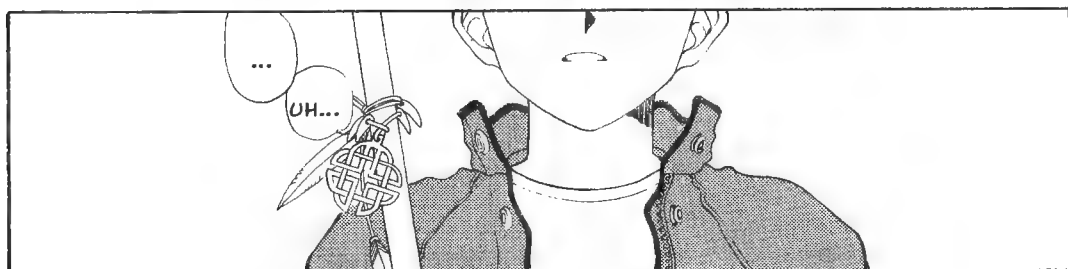
OH, NO!
COSA TI SUC-CEDE?
EHI!
...

RONF!
ZZZ

OH, COME SEI PUNTUALE!
BRAVO! BRAVISSIMO!

VENIAMO SUBITO AL DUNQUE...
ALLORA...
QUALE PREFERISCI FRA QUESTE DUE?
WHIRLWIND
WHIRLWIND

MMM... DIREI QUESTA...
BENE!
ALLORA È DECISO PER QUESTA!
ERO MOLTO INDECISA

ERA QUESTA LA COSA MOLTO IMPORTANTE?
GIÀ!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Visto che di spazio ne abbiamo in abbondanza, questo mese voglio iniziare in maniera un po' diversa dal solito, rispondendo ad alcune domande sui nostri progetti futuri. Il coro unanime di assensi per Fortified School ci sta facendo meditare su una rapida pubblicazione dell'intera serie (composta da soli sette numeri): per il momento vi confermo che il secondo capitolo è in arrivo per i primi mesi del nuovo anno. Meritato successo anche per 3x3 Occhi (allora bastava ribattezzarlo Trinetra...), che dal 1999 uscirà non una, ma due volte all'anno, mentre la seconda serie di Rayearth (Una porta socchiusa ai confini del sole) dovrebbe arrivare su Kappa Extra dopo Utena (e così vi ho svelato un'altra novità). Agli appassionati di shojo comunico poi che il grande referendum di Amici ha visto trionfare Creamy Mami (di appena due volumetti), seguito a ruota da Mars (uno dei miei fumetti preferiti in assoluto) e Niji no Densetsu: il primo esordirà su Amici nel numero 15, il secondo nel 23 e il terzo nel 25. Per quanto riguarda Gokinjo Monogatari (Curiosando nei cortili del cuore), sappiate invece che sono addolorato come voi, ma non rientra ancora nei nostri programmi... Passando a Express, ringrazio tutti per aver contribuito al suo successo. Come abbiamo avuto modo di specificare in altre occasioni, per la prima volta dobbiamo lavorare a strettissimo contatto con il nostro partner giapponese, e ogni nostra scelta è subordinata al suo volere. Nessun problema per l'adolescenza di Ken, I"s e Kowa, storie brevi che in patria sono già concluse o appena iniziate, ma fumetti come Capitan Tsubasa, Yu Yu Hakusho e Kenshin meriterebbero più spazio. Ne siamo consapevoli. Ma Shueisha ha scelto l'Italia per rifondare il nostro mercato fumettistico sul modello nipponico, e ha voluto che Express si gemellasse idealmente con "Shonen Jump". Tra un paio di anni inizieranno a uscire i primi volumetti raccolta (proprio come in Giappone), ma è possibile che molto prima una delle serie del nostro nuovo magazine possa debuttare in monografico (ripartendo ovviamente dal primo episodio). Quale sarà il titolo predestinato lo dovrete decidere voi, come al solito: dare voce ai nostri lettori è uno strumento prezioso per noi Kappa boys, che copriamo il difficile ruolo di mediatori tra le esigenze di tutti i manga fan e quelle della Star Comics.

Prima di passare alle lettere e alle risposte in breve, qualche nuova comunicazione di servizio. Per chi volesse incontrarci di persona (coraggio, non mordiamo mica), l'appuntamento è confermato per il Salone di Lucca, che si terrà dal 30 ottobre all'1 novembre. Puntate dritti verso il Palazzo dello Sport e fiondatevi al nostro stand: sarete in compagnia degli autori di Mondo Naif (da Davide Toffolo a Vanna Vinci, dal sottoscritto a Otto Gabos, passando per Giovanni Mattioli e gli altri Kappa boys...) pronti a svelarvi anche tutte le manga-novità del prossimo anno. E sempre a Lucca sarò felice di presentarvi in anteprima anche Tokyo Blues, sessantaquattresimo numero di Lazarus Ledd, che ho scritto in prima persona. Che siate o meno lettori della serie non importa, dal momento che la mia è una storia autoconclusiva sugli usi e costumi della Tokyo moderna. Sconsigliata ai deboli di stomaco. Dedicata a chi vuole vedere scorci autentici di Giappone (per le ambientazioni il disegnatore Giampietro Costa si è basato sulle fotografie della mia ultima vacanza!). Fatemi sapere se vi è piaciuta scrivendomi una bella lettera a questa rubrica della posta! Pronti con l'onda? Messaggio per tutti i surfisti di Internet: la nostra casa editrice ha un nuovo sito! Cosa aspettate a digitare www.starcomics.com sul vostro computer? E se avete qualche domanda da farci, potete servirvi anche del nostro indirizzo di posta elettronica, info@starcomics.com (l'esperto Simone Bovini dirotterà a Bologna tutti i vostri messaggi!). Sono infine aperte le iscrizioni ai nuovi corsi serali di fumetto della bolognese Humpty Dumpty: per informazioni sul corso base (tenuto da Vanna Vinci e Giovanni Mattioli) e sul corso manga (tenuto dal sottoscritto e da Keiko Sakisaka) telefonate alla segreteria della scuola (051/381511) dalle 10:30 alle 13:30... ma solo se avete già compiuto i 16 anni! E ora veniamo finalmente a voi...

K76-A

Cari Kappa boys, come va? Settembre è iniziato e con esso la scuola: l'unica cosa positiva è che, essendo tornata in città, non dovrò più fare i salti mortali per trovare un'edicola fornita. Tornare nella mia fumetteria preferita è davvero emozionante! Mi chiamo Martina, ho 17 anni e vi scrivo per tre motivi:

1) Aiuto! Ho bisogno di amici otaku con cui uscire, parlare, andare alle fiere, partecipare ai concorsi per Cosplayer... Dopo aver letto le parole di Himawari mi sono decisa a scrivere questa lettera che da troppo tempo continuavo a rimandare. Fortunatamente i miei compagni di classe e i miei amici in genere non mi giudicano per questa mia passione, ma comunque non la condividono... Inizio a sentirmi un po' sola!

2) Come far capire a mio padre che 'quella roba giapponese' non mi sta facendo regredire, che non sto buttando i miei soldi, che sto imparando molto dai manga e che non sono stupidi e infantili? Cercare di ragionare non serve, e neppure mandarlo in quel posto: lo sono stufa di litigare!

3) Io frequento un liceo privato sperimentale e in quarta dovrò preparare una vera e propria tesi che sarà esposta e presentata al pubblico. L'argomento è a discrezione dell'alunno... Indovinate cos'ho scelto io? Esatto! Manga e anime! Questo lavoro è molto importante, e da esso dipende in parte la promozione: non so però come la prenderanno i miei professori (e non vi dico il commento di mio padre)... Potete darmi alcuni consigli su come trattare questi argomenti? Di che manga e anime parlare? Fare un percorso cronologico o procedere per argomenti? Potrei parlare di alcuni simpatici psicologi o fare raffronti tra la società giapponese e la nostra, senza però tralasciare il lato tecnico. Da che parte iniziare? Ci sono troppe cose da dire e non posso fare un trattato... E poi devo corredare il tutto con diapositive che scorreranno mentre io parlo.

Conoscete dei libri che potrebbero essermi utili? Grazie anticipatamente per le risposte e il supporto morale.

Martina, Milano

L'ennesima lettera che mi arriva senza un cognome o un indirizzo. Un vero peccato, sia per l'occasione sprecata di trovare corrispondenti, sia per la possibilità di sperare in qualche aiutino extra per la tua tesina. Coraggio, sei tornata da un pezzo dalle vacanze, e certe dimenticanze non giovano proprio alla tua causa. Ho pubblicato ugualmente la tua lettera perché spero che tu possa comunque leggere i miei consigli. Sappi solo che le mie parole dovranno invitarti a qualche riflessione in più, e non hanno la pretesa di svelarti nessun segreto o verità.
1) Aaaarghh!
2) Calma. Non essere aggressiva. Non con tuo padre, almeno... E' normale che un genitore si preoccupi delle 'passioni' dei propri figli, specialmente se queste dovessero rivelarsi troppo maniacali. Leggere qualche giornalino non ha mai fatto, né farà mai male a nessuno. L'importante è vivere però una normale vita da adolescente, uscire, vedere amici, anche quelli che non parlano di manga & anime, coltivare altri hobby e, naturalmente, farsi vedere ogni tanto con un bel libro in mano (di quelli scolastici, ovviamente). Ti parlo per esperienza personale: non rimanere rintanata sempre nella tua stanza e dimostra con i fatti (non con le parole) che non stai affatto regredendo. E un pizzico di rassegnazione non guasta mai: se fossi stata una fanatica delle discoteche ci sarebbero stati ben altri problemi (te lo dice uno che ha 'vissuto' per anni tra Bologna e Riccione).
3) Negli ultimi anni sono molti gli universitari che si laureano con tesi sul mondo del fumetto e dell'animazione giapponese, raggiungendo a volte straordinari risultati. Una scelta del genere può essere però pericolosa, specialmente se mal gestita. A nessun professore o docente può interessare assistere a una carrellata di trame, magari infarcite di nomi nipponici e titoli dalla pronuncia complicata, quindi eliminiamo l'idea del percorso cronologico. Per iniziare il tuo lavoro devi necessariamente partire dall'indirizzo del tuo liceo (che naturalmente non hai pensato di dirmi). Se frequenti un classico potresti analizzare il linguaggio dei manga, il rapporto tra testo e immagini, i generi narrativi. Se frequenti uno scientifico sarebbe meglio che tu ti confrontassi con il mercato giapponese (differenziazione delle pubblicazioni, target...) o su quello italiano (come i manga abbiano imposto un nuovo linguaggio, un nuovo stile, un nuovo senso di lettura, costituendo un fenomeno commerciale in netta crescita). Se il tuo indirizzo è artistico, infine, guarda alla regia delle tavole, alla loro impaginazione, al segno, all'inchiostrazione, all'utilizzo delle linee cinetiche. Una tesi deve avere un approccio scientifico, e ti consiglio di puntare sui manga e sugli anime solo se saprai tenera a bada gli entusiasmi da fan. Leggila prima a tuo padre: se riuscirai a stupire (e interessare) lui, allora avrai certamente successo con i tuoi professori. Scusa la brutalità delle mie parole, ma tengo molto al tuo esame: dai il meglio di te stessa e fammi sapere come andrà. Io, nel frattempo, incrocio le dita.
In questo numero di Kappa **la posta affronta temi davvero delicati. La lettera di Himawari, apparsa qualche mese fa su queste pagine, ha convinto molti amici a scrivermi, e così sono emerse situazioni che credevo ormai superate. Rapporti tra genitori e figli che si fanno ostili per via dei fumetti, ancora oggi considerati un prodotto fruibile solo dai bambini. E in tutte le lettere che ricevo il sentimento dei nostri lettori è unanime: non vogliono ferire madri o padri, né mancare loro di rispetto, eppure non sono disposti a rinunciare alla loro passione, che non pregiudica le altre amicizie, gli impegni scolastici o la loro normale vita. Come se non bastasse, quelli maggiormente in difficoltà sono i 'quasi maggiorenni', che non riescono a gestire con serenità la loro prossima indipendenza.** Michirei '81 **mi scrive dalla bellissima Locarno, in Svizzera. Mi chiede un consiglio, ma io non posso aiutarla perché non vedo il problema, tranne forse quello scolastico. Non mi sembra che tu viva in maniera morbosa la tua passione per i manga, né che questa pregiudichi le tue uscite o il tuo largo giro di amicizie (specialmente se consideriamo anche quelle epistolari). Non credo sia sufficiente spiegare a tua madre come l'età dei nostri lettori sia compresa in larga parte tra i 15 e i 25 anni, di come certi romanzi a fumetti abbiano la stessa carica espressiva di più accreditate opere di narrativa, del fatto che in Giappone leggono manga anche gli adulti, a cominciare dagli impiegati fino ai dirigenti d'azienda. Sarà probabilmente il parere di un bambino troppo cresciuto che i fumetti non solo li legge, ma addirittura li scrive. Sul numero 68 di** Kappa Magazine **abbiamo però ospitato l'intervento della psicanalista Maria Chiara Risoldi, che ci ha aiutato a chiarire in parte la faccenda. Ti invito a rileggerti l'intervista, ma nel frattempo ne riporto un breve stralcio.** «Forse chi teme questi cartoni animati non ha avuto la possibilità di ascoltare e godersi le favole da bambino», **ci ha spiegato la dottoressa,** «e perciò non ha gli strumenti per identificarle, giudicarle e, magari, farne un uso corretto. Non sempre i 'grandi' sono anche 'adulti', in fondo. Ho l'impressione che i genitori che si arrabbiano di più nei confronti dei cartoni animati siano quelli che soffrono di più per il senso di colpa di aver aver abbandonato i propri figli davanti alla TV da soli». **Forse la dottoressa Risoldi potrebbe trovare con maggior competenza una possibile via d'uscita per tanti nostri lettori. Le chiederò di scrivere qualcosa per questa rivista. Personalmente credo che i genitori vadano in qualche modo educati, proprio come i figli.**

K76-B

Cari Kappa boys, sono Marco Ubaldi di Pavia e vi devo ringraziare perché grazie al vostro **Orange Road** sono diventato un appassionato di fumetti giapponesi. I miei preferiti sono quelli di Rumiko Takahashi: **Lamù**, **Ranma 1/2** e **Maison Ikkoku**. Vi scrivo proprio in merito a quest'ultimo, dal momento che ho letto che sarà pubblicato con il senso di lettura 'alla giapponese'. **Lamù** e **Ranma** si leggono 'all'occidentale', e la qualità di questi manga non ne ha certo risentito: perché allora **Maison Ikkoku** no? Trovo la lettura alla giapponese piuttosto difficoltosa, e amando questa serie per il suo realismo e romanticismo vi prego ardentemente di pubblicarla con il senso di lettura tipico del nostro paese. Non martoriamola come la versione video. **Marco Ubaldi, Pavia**

E' proprio per non 'martoriarla' in nessun modo che abbiamo pensato di rispettare il senso di lettura originale. Per quanto riguarda Lamù e Ranma, Rumiko Takahashi ha sempre preferito il ribaltamento delle tavole, così da adeguarsi agli usi e costumi del popolo occidentale. Ci siamo permessi di insistere per Maison Ikkoku per diversi motivi, e infine l'autrice è stata perfettamente d'accordo con noi. L'edizione Star Comics di Maison Ikkoku sarà curata da Andrea Pietroni, appassionato da sempre non solo della serie (sia a fumetti, sia a cartoni animati), ma anche degli usi e costumi nipponici. Manterremo inalterati tutti i suffissi della lingua giapponese (san, kun, chan...) spiegandone il senso in particolari note, vi sveleremo come i nomi dei personaggi siano collegati ai quartieri di Tokyo e al numero delle stanze della pensione di Kyoko. Per chi ha davanti agli occhi le meravigliose sequenze animate sarebbe un sacrilegio vedere che la stanza di Godai è dalla parte opposta del corridoio, e potrei continuare con tanti altri buoni motivi. Sappi comunque che, a differenza di molti manga, l'impaginazione di Maison Ikkoku è abbastanza regolare, per cui dovresti avere meno problemi nel leggere il tuo fumetto preferito alla giapponese. Da' un'occhiata al primo numero e manda i tuoi commenti alla posta di Neverland: Andrea saprà consigliarti certamente per il meglio... E con questo spero di aver risposto anche ad Alessandro "Godai" di Barletta, che – tra le altre cose – ha scoperto nella ricchissima bibliografia di Osamu Tezuka un manga intitolato Lost World. Attinenze con The lost world di Spielberg o con l'omonimo romanzo di Chricton? Certo, ci sono alcuni esseri umani alle prese con bestioni giurassici, ma è poco per un'ipotesi di plagio. Comunque indagherò...

E ora un po' di annunci. Valentina Mariotti, Barbaruta Pod. 606, 58100 Grosseto vuole mettersi in contatto con ragazzi e ragazze dai 14 ai 15 anni che abitino nella sua città (o provincia) per la produzione di un vero e proprio fumetto: scrivetele subito, allegando alla lettera qualche vostro disegno! Se invece avete qualche anno di più, la diciottenne Loredana D'Ippolito, Contr. S. Angelo n. c., 72015 Fasano (BR) fa proprio al caso vostro: adora Mars e gli shojo manga, è rimasta folgorata dal nostro servizio su Reideen e affascinata da Hibrid Kids... Mandatele oggi stesso una bella letterona di almeno dieci pagine! Loredana mi chiede anche delucidazioni sui giudizi della Humpty Dumpty apparsi sul numero 69 della nostra rivista ammiraglia: sono semplicemente consigli dati da alcuni disegnatori e sceneggiatori professionisti a chi vorrebbe intraprendere la carriera di fumettista. Nulla di ufficiale. Abbiamo chiesto fotocopie di tavole in bianco e nero (i materiali che ci mandate non vengono infatti restituiti) per poterle meglio giudicare: che abbiano o meno i retini non importa...

E ora un messaggio riservato a Davide Marongiu di Cagliari. Ho letto la tua lettera e mi sembri molto più adulto dei tuoi 14 anni. Anche certe tue scelte mi sembrano premature per la tua età. Non che io abbia da ridire sulle tue posizioni: come ho già avuto modo di scrivere è bello che ognuno possa raggiungere la felicità anche attraverso scelte non sempre facili. Il fatto che tu cerchi corrispondenti, però, mi fa venire il sospetto che ci sia qualcosa di strano in questa lettera, che possa trattarsi di uno scherzo. Non me la sento di pubblicare il tuo indirizzo, scusa. Se esisti davvero e vuoi scrivermi per parlarne meglio, sai dove trovarmi.

Lo spazio è terminato. Sono contento di curare questa rubrica, spero di esserne sempre all'altezza.

Massimiliano De Giovanni

SE VI PIACCIONO GLI ALBI GIAPPONESI, NON PERDETE QUESTA STORIA MADE IN ITALY!

UN'AVVENTURA AMBIENTATA A TOKYO E SCRITTA DA MASSIMILIANO "KAPPA" DE GIOVANNI!

LAZARUS LEDD

国際電話

TOKYO BLUES

N. 64
L. 3500

PRENOTATE TOKYO BLUES PRESSO LA VOSTRA EDICOLA O FUMETTERIA DI FIDUCIA: ANDRA' A RUBA!

Lazarus Ledd, uno dei più amati eroi del fumetto italiano, sbarca nella capitale giapponese, dove dovrà vedersela con le organizzazioni criminali della metropoli. Ad aiutarlo, un poliziotto del posto, violento e senza scrupoli. Azione, mistero, emozioni: tutto questo in un imperdibile albo che piacerà a tutti i lettori Star Comics.

IL GRANDE FUMETTO SENZA FRONTIERE

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
SUPERCAR F IN PISTA! GO GO GO, GRAND PRIX
DEI WACKY RACERS SUPERBOLIDI - PARTE PRIMA
MATA
INDUSTRY

* JAPAN SUPER FORMULA 1

E PERCHE' TOCCA PROPRIO A NOI FARE UN LAVORO DEL GENERE?
IL SETTORE AUTOMOBILI NON DOVREBBE ESSERE DI COMPETENZA DELLE SEZIONI DI PROGETTAZIONE 3 E 4?

SÌ, MA VOI...
NOI...?

...VOI PASSATE IL TEMPO A COSTRUIRE ROBOT INUTILI SENZA MAI CONTRIBUIRE ALLO SVILUPPO DELL'AZIENDA!
E' ORA CHE INIZIATE A RENDERVI UN PO' UTILI, DANNAZIONE!
UGH...

PER GIUNTA, PARE CHE ANCHE LE INDUSTRIE KURAHASHI PARTECIPINO ALLA JSF1...
...E COME SE NON BASTASSE, CI HANNO PROPOSTO DI GAREGGIARE CON LORO PER PROVA USANDO LE NUOVE MACCHINE...

SIA BEN CHIARO, NON DOVRETE ASSOLUTAMENTE PERDERE!
IN PIU', VI RICORDO CHE C'E' UN PREMIO IN DENARO PER IL PRIMO CHE TAGLIA IL TRAGUARDO!

ALLORA PREPARERO' DELLE FORBICI GIGANTI!
STO PARLANDO DI ARRIVARE PRIMI, DANNAZIONE!

CASA SAKAZAKI
...E QUESTO E' TUTTO...
OOH...
CAMERA DI SAYURI
DESIDERO CHE TU FACCIA IL DRIVER!
E IO COSA DOVREI FARE?
IL... DRIVER?
SENTI CHI PARLA!
MA NON DOVRESTI FARE BATTUTE STUPIDE, SPECIE IN UN MOMENTO COME QUESTO!
SÌ, SAYURI... SO COSA TI PASSA PER LA TESTA...
?

PER VINCERE LA GARA HO ASSOLUTAMENTE BISOGNO DI TE, SAYURI! DAMMI UNA MANO!
IN QUALITÀ DI ROBOT POTRAI SOPPORTARE QUALSIASI ACCELERAZIONE! NEMMENO QUELLA GRAVITAZIONALE PUÒ METTERTI KAPPA O!

...
CHE NE DICI?

VA BENE!
SE LO FARAI, TI REGALERÒ UN BEL TAMAGOTCHI!

OH, BE', NON IMPORTA... PROVERÒ CON UN PROPULSORE ATOMICO...
E SE QUELLO NON ANDRÀ BENE, LO SOSTITUIRÒ CON UN V7 A FIAMME VERDI...

A PROPOSITO... PER LA FORMULA 1, CHE TIPO DI MOTORE DOVRÒ MONTARE?
UH?!

HO SUPERATO LA PRIMA FASE DELL'OPERAZIONE... È IL PRIMO PASSO VERSO IL PREMIO IN DENARO...
ADESSO BASTERÀ COSTRUIRE UNA MACCHINA...

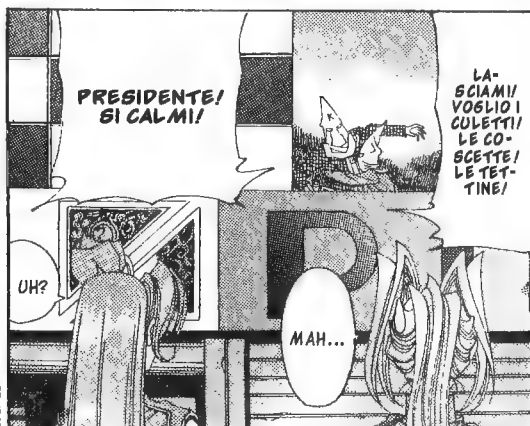
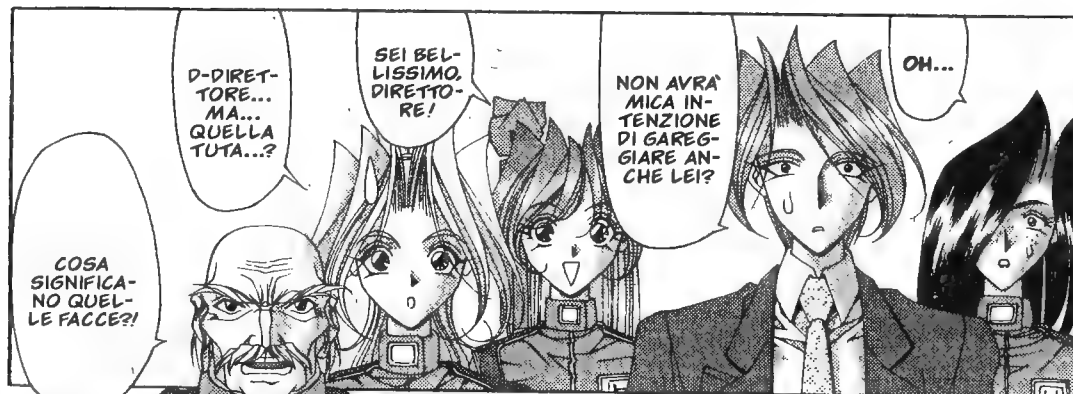
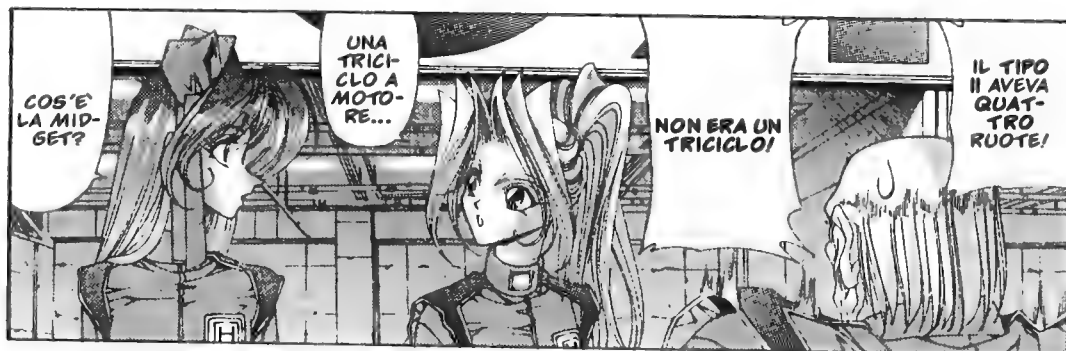
INTANTO, ALLE INDUSTRIE KURAHASHI...
AH AH AH AH AH AH AH AH!
FARE UNA CORSA DI PROVA IN COMUNE PER LA JSF1... AH AH AH!
IL NOSTRO PRESIDENTE HA AVUTO PROPRIO UNA BELLA IDEA... COSA PIUTTOSTO INSOLITA PER LUI!
QUESTA VOLTA CE LA FAREMOW!
APPROFITTANDOW DELLA CORSA DI PROVA, CI LIBEREREMOW DI SAYURI E SAKAZAKI!
NON VEDO L'ORA D'INIZIAREY!
VINCEREMOW DI SICUROW!
CERTAMENTE! FINALMENTE MOSTREREMO LORO LA DIFFERENZA TRA LE NOSTRE CAPACITÀ!
MA LI MORTE'... ANVEDI QUESTI... SE STANNO A SCOMPISCIA' E NUN HANNO FATTO ANCORA GNENTE...
AH AH AH AH AH AH!
GLI STUPIDI NEL MONDO

'A GILBE'... FAMO FINTA DE NUN CONOSCELLI... MAGARI 'STAVORTA NUN CE PIJANO 'N MEZZO...
MUUU!
TRADUZIONE DAL GILBERTESE: «PROBABILMENTE SAREMO COSTRETTI A PARTECIPARE LO STESSO!»
NOI TRE OCCUPEREMO IL PODIO!
POSSIAMOW GIÀ FESTEGGIAREY!
GILBERT DA CAMERA

PRESIDENTE
P.S.: VOGLIO SAYURI!
ALLA GARA È INDISPENSABILE AVERE DELLE RAGAZZE IMMAGINE!
COSÌ POTRÒ SBIRCIARE ABITINI ADERENTI, COSCETTE SCOPERTE E MINIGONNE DA CAPOGIRO!
K

ORGANIZZANDO QUESTA GARA POTRÒ FAR DIVENTARE SAYURI IL FIOR FIORE DEL CIRCUITO COME RAGAZZA IMMAGINE...
...E A QUEL PUNTO, CON QUESTA MACCHINA FOTOGRAFICA 3D AD ALTISSIMA DEFINIZIONE... EH EH EH...
OH, SAYURI IN COSTUME DA RAGAZZA IMMAGINE... NON VEDO L'ORA DI VEDERLA!
MMM... POTREI RIPRENDERLA ANCHE CON LA VIDEOCAMERA... EH EH EH... MA SÌ!
E MENTRE TUTTI FANNO PROGETTI, IL GIORNO DELLA CORSA DI PROVA SI AVVICINA...

WOW, CHE MERAVIGLIA! SIAMO IN UN CIRCUITO SOTTERRANEO, EPPURE SI VEDE IL CIELO!
SEMBRA DI STARE NELLA TERZA CITTÀ DI NUOVA TOKYO!
KAMATA
PATON 1
SE SONO IN GRADO DI CREARE UNA COSA DEL GENERE, LE INDUSTRIE KURAHASHI NON SONO POI TANTO MALE...
CHE NE DICI? È UN OLOGRAMMA?
SICURAMENTE LA CORSA DI PROVA NON È ALTRO CHE UNA COPERTURA MENTRE STANNO ARCHITETTANDO QUALCHE TERRIBILE PIANO...
NON È IL CASO DI RESTARSENE IN AMMIRAZIONE... IN FONDO, SIAMO PUR SEMPRE IN **TERRITORIO NEMICO!**

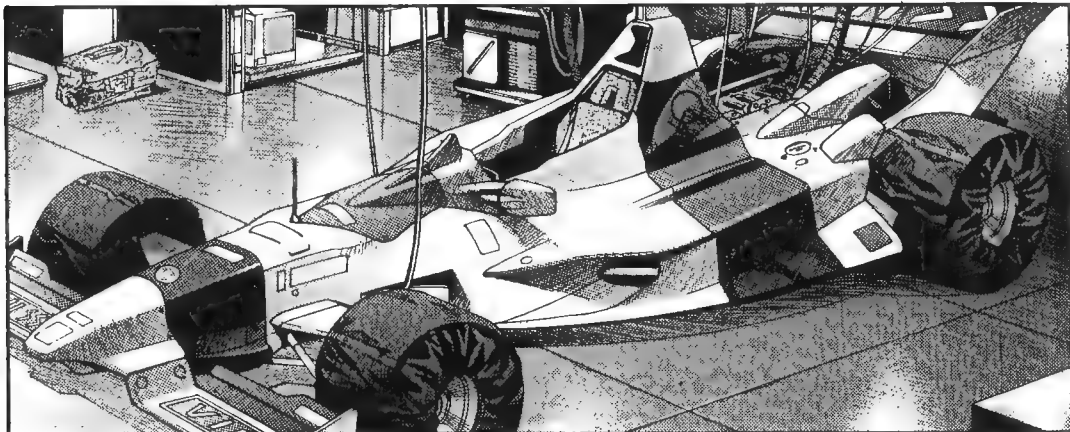
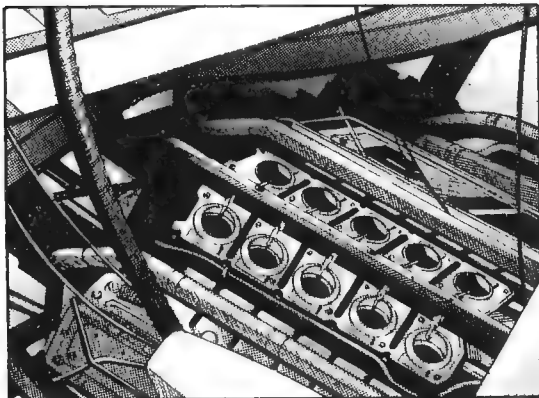
INDUSTRIE KURAHASHI - CIRCUITO SOTTERRANEO

OH...
NON AVRÀ MICA INTENZIONE DI GAREGGIARE ANCHE LEI?
SEI BELLISSIMO, DIRETTORE!
D-DIRETTORE... MA... QUELLA TUTA...?
COSA SIGNIFICANO QUELLE FACCE?!
KAMATA
NON POTREI MAI LASCIARE TUTTO IN MANO VOSTRA... PERCIÒ HO DECISO DI PARTECIPARE INSIEME A HOSHINO!
MALGRADO LE APPARENZE, UNA VOLTA ERO FAMOSO...
VI HO SORPRESO, VERO?!
ERO IL TERRORE DELL'AUTOSTRADA, E LA GENTE AVEVA INIZIATO A CHIAMARMI IL CINGHIALE DELLA MIDGET!
KAM

IL TIPO II AVEVA QUATTRO RUOTE!
NON ERA UN TRICICLO!
UNA TRICICLO A MOTORE...
COS'È LA MIDGET?

...E NON SI LEGGE DELUXE, MA SEMPLICEMENTE DI-ICS!
IO SONO UN COMBATTENTE CHE VESTE ALLA... GRUNT! MA CHE MI FATE DIRE?! IO SONO IL PILOTA MASCHERATO MISTER DX!

CHI SEI TU?!
DIVERTITEVI FINCHÉ POTETE, CARI RAGAZZINI DELLE INDUSTRIE KAMATA!

CERCATE DI CAPIRLO... CON LA FIGURACCIA CHE HA FATTO DI RECENTE, SHIMOYANAGI VORREBBE RIFARSI UN PO' LA FACCIA CON VOI LETTORI... VABBE'...
E IO NON MI CHIAMO AFFATTO SHIMOYANAGI!
NON SO DI CHE STIA PARLANDO, SIGNORE!
EHI! CIAO, SHIMOYANAGI! PERCHÉ TI SEI TRAVESTITO IN QUESTO MODO? GUARDA CHE NON SIAMO MICA A UNA FIERA DEL FUMETTO PIENA DI OTAKU 100%!

LI ODIO!
VI HO DETTO CHE IO NON SONO SHIMOYANAGI!
PARTECIPERANNO ALLA GARA ANCHE SALLY E SERGE, SIGNOR SHIMOYANAGI?
OH, SIGNOR SHIMOYANAGI! LE SUE FERITE SONO GUARITE?

LE SQUADRE SONO PREGATE DI PREPARARE LE MACCHINE! FRA POCO AVRÀ INIZIO LA GARA!

OGGI SARÀ MIKI NAKAI, DELLA DIVISIONE PUBBLICHE RELAZIONI DELLE INDUSTRIE KURAHASHI, A COMMENTARE IN DIRETTA LA CORSA!
VORREI SOTTOLINEARE CHE MIO MARITO È UN GIOCATORE PROFESSIONISTA DEL BASEBALL...
DUNQUE, PASSIAMO ALLA PRESENTAZIONE DELLE MACCHINE IN GARA, INSIEME AI RISPETTIVI PILOTI...

PRIMA DI TUTTO, ECCO IL NUMERO UNO, IL SUPERBALL DELLE INDUSTRIE KAMATA...
QUESTO VEICOLO, TUTT'ALTRO CHE AERODINAMICO, È PILOTATO DA ARITA CHISATO!

PROSEGUIAMO CON IL NUMERO DUE, IL GILBERT FUORI SERIE DELLE INDUSTRIE KURAHASHI...
QUANTO AD AERODINAMICITÀ NON SIAMO MIGLIORATI, MA IN COMPENSO IL CERVELLO DI CHI LO PILOTA È PEGGIO... SERGE WARREN!

LA PROSSIMA È IL NUMERO TRE, IL MACHZINGER DELLE INDUSTRIE KAMATA...
...E ANCHE QUESTA NON SEMBRA UNA MACCHINA DA F1... IL PILOTA È SAYAKA KATANANO!

IL NUMERO QUATTRO È L'OVOSODO DELLE INDUSTRIE KURAHASHI...
...E... MMM... VEDIAMO... IL PILOTA È SALLY PURPURINE!

PROSEGUIAMO CON IL NUMERO CINQUE, LO YATTAWROOM DELLE INDUSTRIE KAMATA...
IL SUO PILOTA È MASAAKI NOMURA!

IL NUMERO SEI È LA MAGNABUGA DX DELLE INDUSTRIE KURAHASHI, DOTATO DI UN INUTILE MOTORE A RAZZO...
IL PILOTA È MISTER DX, OVVERO NAOMI SHIMOYANAGI, ANCHE SE LUI NON VUOLE AMMETTERLO...

IL NUMERO SETTE È L'URASHIMA DELOREAN DELLE INDUSTRIE KAMATA...
È DOTATO DI MOTORE A ONDE MOVENTI, E DICONO CHE SIA ANCHE IN GRADO DI FARE IL TIME WARP... IL PILOTA È SAYURI SAKAZAKI!

IL NUMERO OTTO È LO SPECIAL RUBEN KAISER DELLE INDUSTRIE KURAHASHI...
NON SI SA PERCHÉ, MA È DOTATO DI OTTO RUOTE... IL PILOTA È IL PRESIDENTE DELLE INDUSTRIE KURAHASHI!

IL NUMERO NOVE È LO SPINNER FREAK DELLE INDUSTRIE KAMATA...
SEMBRA CHE QUESTA MACCHINA POSSA ANCHE VOLARE, E IL PILOTA È MISAKI HOSHINO!

SIAMO SINCERI... MI SEMBRA CHE NESSUNO DEI PARTECIPANTI ABBIA CAPITO BENE COSA SIA LA FORMULA UNO...
...LE AUTO RIMANENTI APPARTENGONO TUTTE ALLE SEZIONI 3 E 4 DELLE INDUSTRIE KAMATA...
CI SAREBBERO ALTRE QUATTRO O CINQUE MACCHINE PARTECIPANTI, MA SONO TANTO ASSURDE CHE VORREI EVITARE DI PRESENTARLE! A PROPOSITO...

IL PREMIO IN DENARO SARÀ MIO!

AVRÒ UN TAMAGOTCHI! AVRÒ UN TAMAGOTCHI!

NON CEDERÒ IL PREMIO A NESSUN'ALTRO!

DX
E IO CHE HO COLLOCATO UNA MAREA DI TRAPPOLE...
PERCHÉ SAKAZAKI NON PARTECIPA?! MALEDETTO VIGLIACCO!

TI FARÒ FUORI, SAYURI!

TI FARÒ MIA, SAYURI!

LI SORDI! LI SORDI! AO' PE' LI SORDI SE PO' PURE CORE, NO?

SENTO IL SANGUE DEL CINGHIALE DELLA MIDSET CHE TORNA A SCORRERMI NELLE VENE!

IL SEGNALE ROSSO È DIVENTATO VERDE!

TUTTE LE VETTURE SONO PARTITE INSIEME!

LA MAGNABUSA DX, PARTITA IN SESTA FILA, HA SORPASSATO IN UN ATTIMO LE CINQUE MACCHINE DAVANTI ED E' BALZATA IN TESTA!
HA FATTO LETTERAL-MENTE UNA PARTENZA A RAZZO! OV-VIO, DATO CHE HA ACCESO IL MOTORE A RAZZO!
WOOOH
WROOOO
ORA SUPERERÒ ANCHE LA BARRIERA DEL SUONO E ARRIVERÒ AL LIVELLO ZERO!
DX
COS...?!
WROOOO

AH AH AH AH AH! CHE NE DITE DELLA MIA VELOCITÀ?!
DOOOO
LA MAGNABUSA DX URTA VIOLENTEMENTE CONTRO LA BARRIERA DI GOMME POSTA ALLA PRIMA CURVA!
ACCIDENTI! HO DIMENTICATO DI MONTARLE I FRENI!
BRAAM
SRAM
HA FATTO UNA PARTENZA STRABILIANTE, MA È USCITA DI GARA CON LA STESSA VELOCITÀ CON CUI HA SUPERATO GLI ALTRI CONCORRENTI!

LASCIAMOCI PERTANTO ALLE SPALLE LA MAGNABUSA DX COMPLETAMENTE DISTRUTTA, E SEGUIAMO LE ALTRE AUTO CHE AFFRONTANO ORA LA PRIMA CURVA L'UNA DOPO L'ALTRA...
GWOOOO

EHI! QUALCUNO GLI DICA CHE PER CORRERE QUI SERVONO QUATTRO RUOTE, NON QUATTRO ZAMPE!

MISTER SHIMOYANAGI!

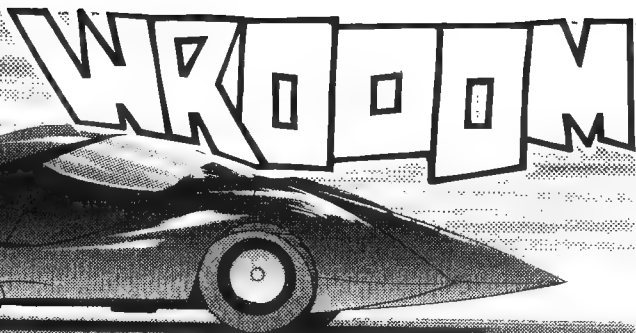
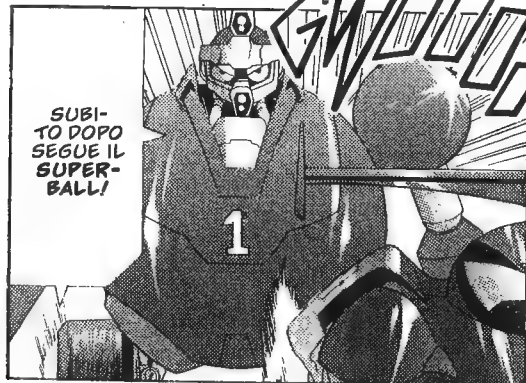
SCUSI... LE STA USCENDO DEL FUMO DAL CASCO...
E' MEGLIO BRUCIARE IN UN ATTIMO CHE SPEGNERSI LENTAMENTE!
UN VERO PILOTA NON BADA AD ARRIVARE IN FONDO A UNA GARA CORRENDO FIACCAMENTE IN MEZZO A TUTTI GLI ALTRI...

ORA MISTER DX SI STA TRASCINANDO FUORI DALLA MAGNABUSA DX COMPLETAMENTE DISTRUTTA...
PSSSSHH
CI SEMBRA CHE SIA SANO E SALVO...

PER ORA, TORNIAMO ALLE COSE SERIE... DICIAMO!
CERCHEREMO DI AVERE MISTER DX IN CABINA CON NOI PER COMMENTARE IL RESTO DELLA GARA...

ORA IN TESTA C'È IL MACHZINGER, PARTITO DALLA TERZA FILA!

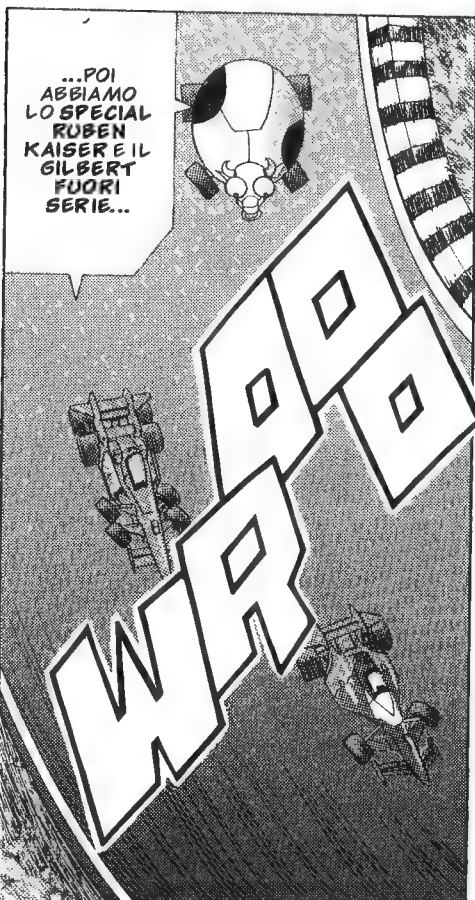
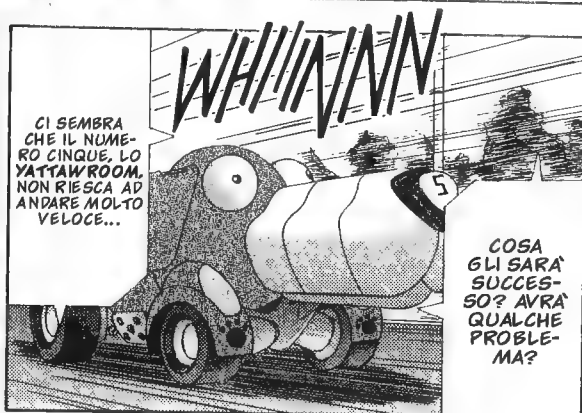
WROOOM

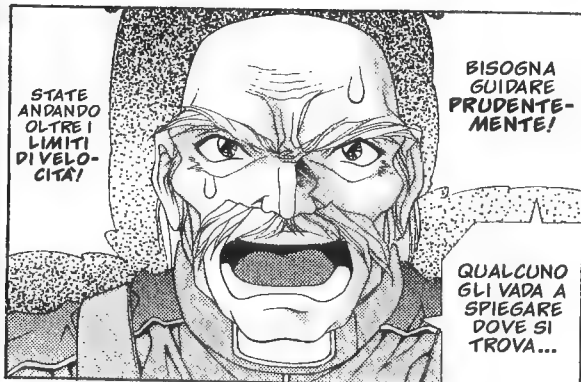
GWOOO

SUBITO DOPO SEGUE IL SUPER-BALL!

A RUOTA SEGUONO L'OVOSODO E LO SPINNER FREAK... TUTTI GLI ALTRI VENGONO DOPO IN UN BLOCCO UNICO!

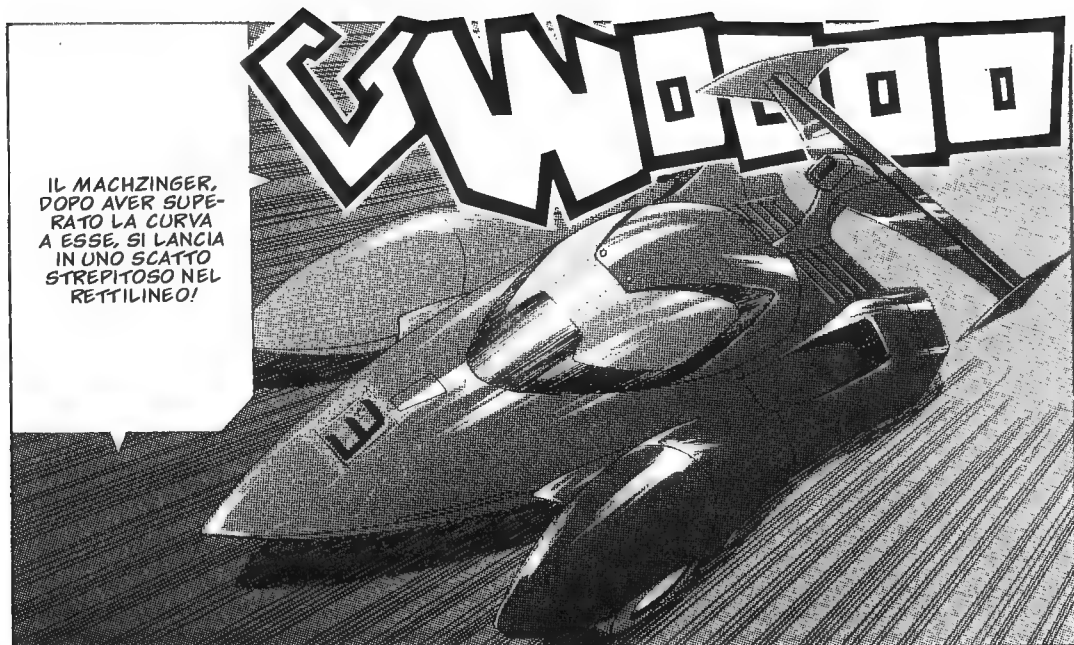
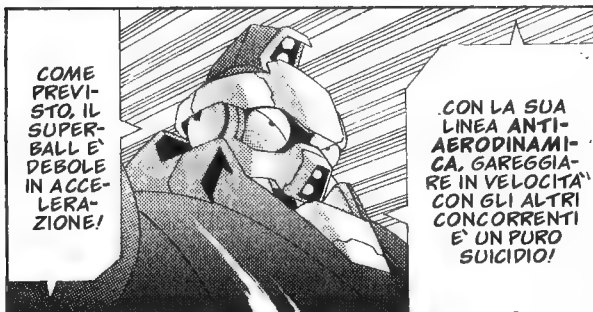
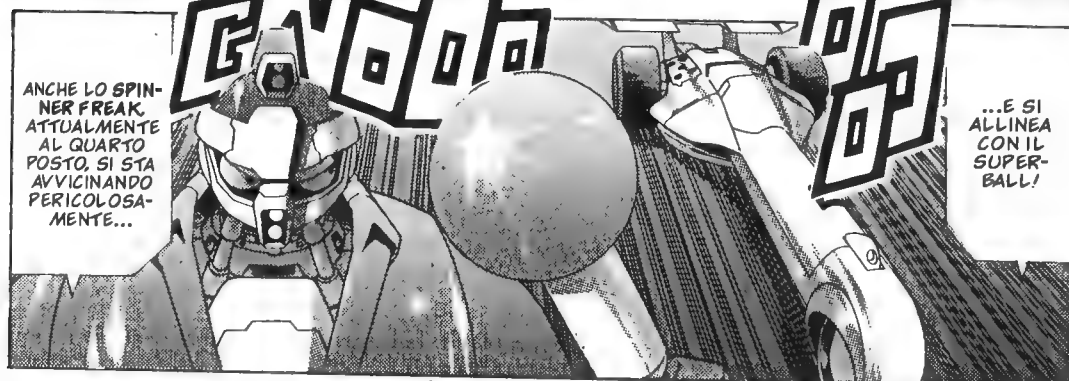
A CIRCA TRENTA METRI DI DISTANZA, C'È L'URASHIMA DELOREAN...

...POI ABBIAMO LO SPECIAL RUBEN KAISER E IL GILBERT FUORI SERIE...

WRAOOO

WHIINNN

CI SEMBRA CHE IL NUMERO CINQUE, LO YATTAWROOM, NON RIESCA AD ANDARE MOLTO VELOCE...

COSA GLI SARÀ SUCCESSO? AVRÀ QUALCHE PROBLEMA?

STATE ANDANDO OLTRE I LIMITI DI VELOCITÀ!

BISOGNA GUIDARE PRUDENTEMENTE!

QUALCUNO GLI VADA A SPIEGARE DOVE SI TROVA...

IL MACHZINGER, DOPO AVER SUPERATO LA CURVA A ESSE, SI LANCIA IN UNO SCATTO STREPITOSO NEL RETTILINEO!

IL SUPERBALL VIENE ORA SORPASSATO ANCHE DALL'OVOSODO, E SCIVOLA INESORABILMENTE AL TERZO POSTO!
SEMBRA CHE QUELLA MACCHINA ABBIA UN GRAN BISOGNO DI FARE UNA **DIETA**, CHISATO!
WHIIN
ZITTA!

GNOOOO
ANCHE LO **SPINNER FREAK**, ATTUALMENTE AL QUARTO POSTO, SI STA AVVICINANDO PERICOLOSAMENTE...
OOO
...E SI ALLINEA CON IL SUPERBALL!

OLTRE ALLA LOTTA PER OTTENERE IL PRIMO POSTO, ANCHE QUELLA PER IL QUINTO POSTO SI STA FACENDO MOLTO ACCANITA!
IL RUBEN KAISER, GUIDATO DAL PRESIDENTE, SI È OSCENAMENTE ATTACCATO ALLA DELOREAN DI SAYURI, E NON SEMBRA VOLERSENE SEPARARE PER NULLA AL MONDO! UNA TECNICA DAVVERO... MANIACALE!
WROOOO

COS...?!
MUU!
'A PRESIDE'! TE DEVO DA SUPERÀ, SI NUN TE DISPIACE...
WROOOOO

NON PERMETTERÒ A NESSUN ALTRO DI AVVICINARSI A SAYURI PIÙ DI ME!

COLPO DELLA TESTUGGINE!

WHAM

QUESTO E` UN FALLO, SIGNORE E SIGNORI! IL GILBERT FUORI SERIE E` USCITO DAL CIRCUITO!

MUUU!

SKREEE

AO, MA CHE TE PIJA?! 'STO FIJO DE 'NA...

SAYURI LA PROTEGGERO` IO!

K

CALM BREAKER - CONTINUA

MIRACOLI

EXAXXION di Kenichi Sonoda

RRRUMBLE

MA CHE...?!

KRAM KLANG

CHE DIAVOLO E' QUESTO?

TVA

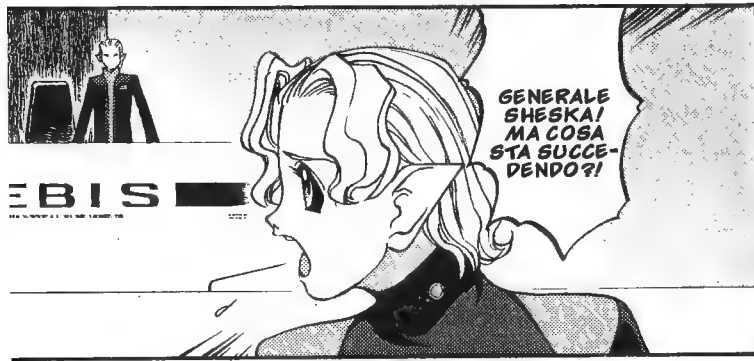
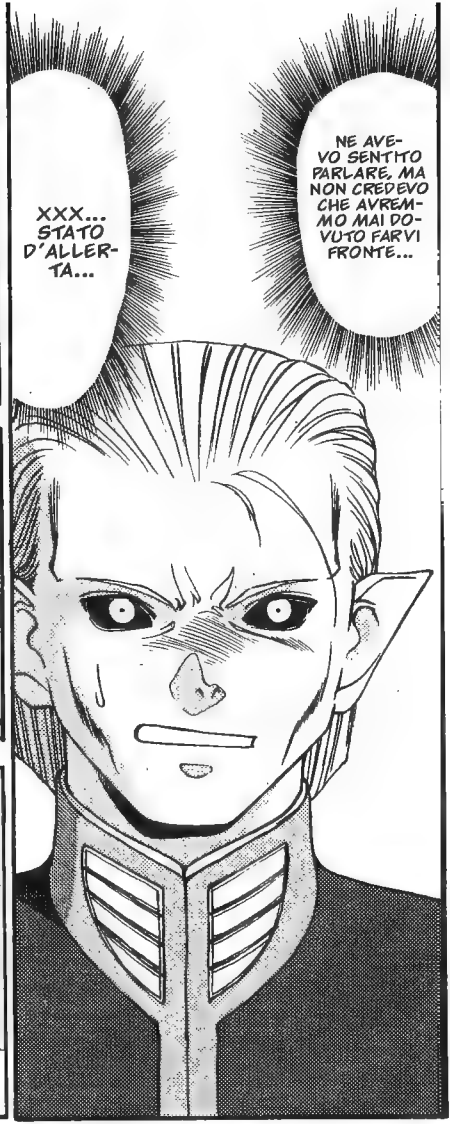
RRRUMBLE
SKREEEEEEE
KTHUMP
KLANK
TWANG
PKINN
KLANK
TUTTO STA PROCEDENDO REGOLARMENTE, SIGNOR HOSUKE!
ESCLUDETE LA SALA MANUTENZIONE!

ATTIVARE L'EXAXXION GENERATOR!
LIFT UP PRONTO ALL'ESE-CUZIONE!

GREEN...
...IGNI-TION!
REGOLARE LA QUANTI-TA' DI GIRI DEL DISPOSITIVO D'AVVIAMEN-TO IN BASE A QUANTO PRE-STABILITO!

KLONNNG

WHUMP
COSA SIGNIFICA QUESTO ALLARME?!
NON SARÀ CHE...?
ZZZP
ALERT
COS'È QUESTO?
NON SI È MAI VISTO UN SEGNALE D'ALLERTA DEL GENERE...
CEBIS
UH?

IL SEGNALE D'ALLERTA NON SI CANCELLA!
QUESTO PROGRAMMA D'ALLERTA DEV'ESSERE NEL SISTEMA OPERATIVO...
CLICK CLICK
EVIDENTEMENTE HA LA **PRIORITÀ** SU QUALSIASI ALTRA COSA...
IL NOSTRO CIRCUITO SI È MESSO IN CONTATTO ARBITRARIAMENTE CON IL **PIANETA MADRE** E L'**AMMIRAGLIA**!
STA CONSUMANDO TROPPA ENERGIA PER MANTENERE ATTIVA LA LINEA ROSSA CON IL PIANETA MADRE!
GENERALE SHESKA! MA COSA STA SUCCEDENDO?!
XXX... STATO D'ALLERTA...
NE AVEVO SENTITO PARLARE, MA NON CREDEVO CHE AVREMMO MAI DOVUTO FARVI FRONTE...

XXX ALERT
HO APPENA DISATTIVATO L'ALLERTA! RIPRISTINATE IMMEDIATAMENTE I PROGRAMMI ORDINARI!
E' PROBABILE CHE SI SIA TRATTATO DI UN ERRORE CAUSATO DALLA PIRATERIA INFORMATICA TERRESTRE!

B-BENE...
FIOTTZ! RIFERISCI AL PIANETA MADRE E ALL'AMMIRAGLIA IN ORBITA CHE STIAMO GIÀ INDAGANDO SULLA CAUSA DEGLI ERRORI CHE SI SONO APPENA VERIFICATI!

THUNNK

AAH...

FOPP

IL BERGA-GLIO E' IN CADUTA LIBERA!

CATTURA-TELO!

IL LIFT UP DEL-L'EXAXXION E` STATO COMPLE-TATO!
HOICHI!
MINA-GATA! FA' QUALCO-SA, TI PREGO!

KLOONNG

EXAXXION

PROJECT

GENERALE SHESKA! MA QUELLO È...
LA TECNOLOGIA TERRESTRE NON È IN GRADO DI COSTRUIRE UN ROBOT DI QUELLE DIMENSIONI!

INCREDIBILE...
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE SU UN PIANETA COME QUESTO POTESSE ESISTERE UN'UNITÀ XXX...

UH...
UH UH...

AH AH AH...
PROJECT EXAXION
AH AH! AH AH AH AH AH...
AAH AH AH AH AH AH AH!

WHUMP

PREPARATE IL SOLOSALM PER UN SECONDO COLPO DI CANNONE!
CARICATE IL PROIETTILE PERFORANTE TELEGUIDATO!

SLAM

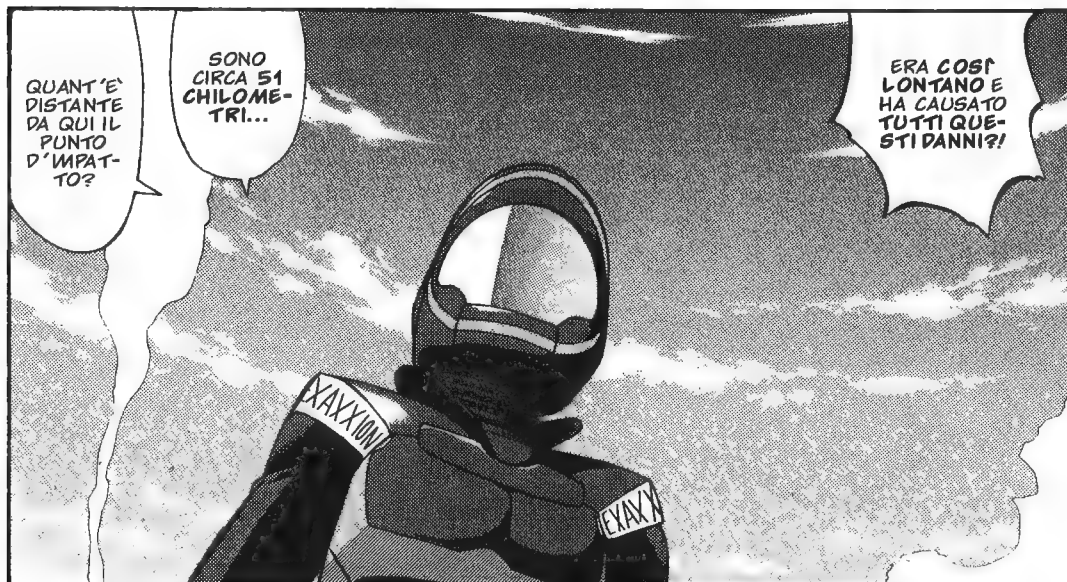
THUD

CORSI DI LINGUA RIOFARDIANA

COFFEE

1F
B1

SEMBRA CHE CI SIANO STATE MOLTE VITTIME E DIVERSI FERITI A CAUSA DELLA CANNONATA DEL SOLOSALM...
M-MA QUESTO...
EXAXXION

QUESTE ZONE DEVONO AVER SUBITO SCOSSE TELLURICHE SUPERIORI AL NONO GRADO DELLA SCALA MERCALLI, OLTRE A VIOLENTISSIME ONDE D'URTO...
MAMMA! GUARDA!
FORZA, TESORO!
FUP
FUP

ERA COSÌ LONTANO E HA CAUSATO TUTTI QUESTI DANNI?!
SONO CIRCA 51 CHILOMETRI...
QUANT'È DISTANTE DA QUI IL PUNTO D'IMPATTO?
EXAXXION
EXAXX

UH...

P-PER FAVORE... PORTI MIO PADRE ALL'OSPEDALE... LA SCONGIURO!
QUELLA MOTO... RIESCE A VOLARE, VERO?

M-MI SCUSI...
TAP TAP

LA PREGO! MI AIUTI! PER FAVORE! PER FAVORE...
NON VOGLIO CHE IL MIO PAPÀ MUOIA!

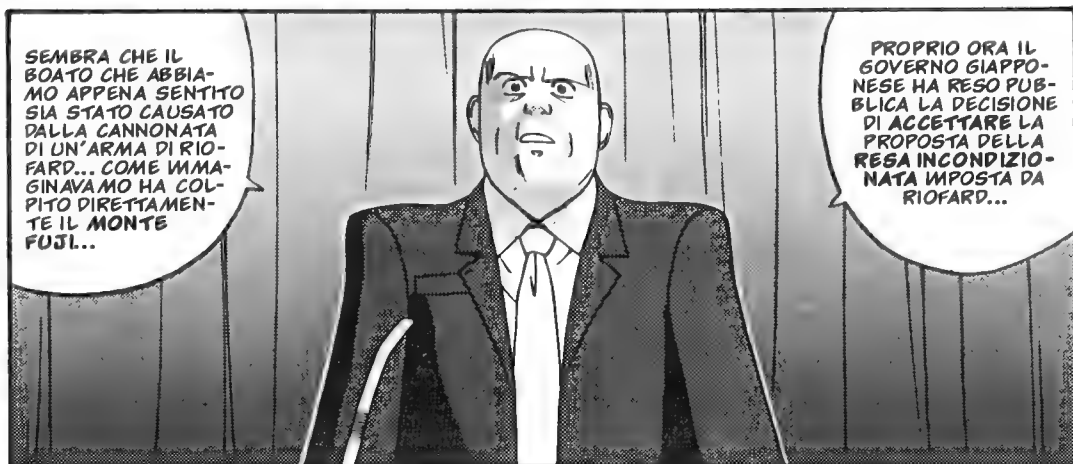
ENTRA IMMEDIATAMENTE ANCHE TU, MARUI!
SI PUÒ SAPERE COSA DIAVOLO STAVI FACENDO, HINO?!

CO-SA?!
DOVREMMO FARE QUALCHE MIRACOLO...
M-MINAGATA... C-COSA DOVREI FARE IN UN CASO DEL GENERE...?
EXAXXIO

METTETEVI SUBITO IN FILA E SEDETEVI!

VA BENE...

PSST... PERCHE' SUL PALCO CI SONO SOLO **PROFESSORI FARDIANI?**
LA PROFESSORESSA KIMBER E' ANCORA IN TUTA...
POCO FA STAVA PER SCOPPIARE UNA **SOMMOSSA**, E LA PROFESSORESSA KIMBER HA RISCHIATO GROSSO...

TUTTO E' INIZIATO CON UN'AGITAZIONE DEI RAGAZZI... CREDO SIA PER QUESTO MOTIVO...

SEMBRA CHE IL BOATO CHE ABBIAMO APPENA SENTITO SIA STATO CAUSATO DALLA CANNONATA DI UN'ARMA DI RIOFARD... COME IMMAGINAVAMO HA COLPITO DIRETTAMENTE IL **MONTE FUJI**...
PROPRIO ORA IL GOVERNO GIAPPONESE HA RESO PUBBLICA LA DECISIONE DI **ACCETTARE** LA PROPOSTA DELLA **RESA INCONDIZIONATA** IMPOSTA DA RIOFARD...

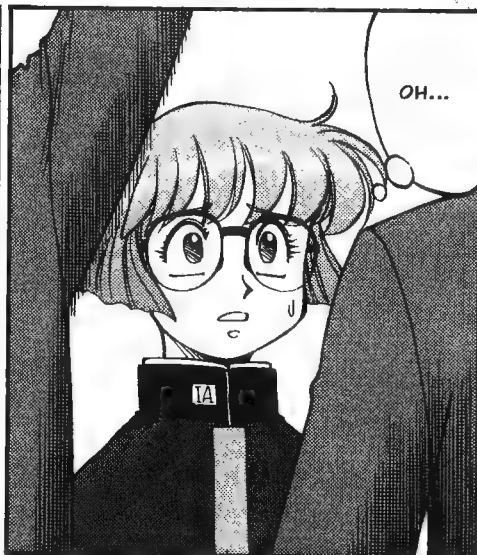
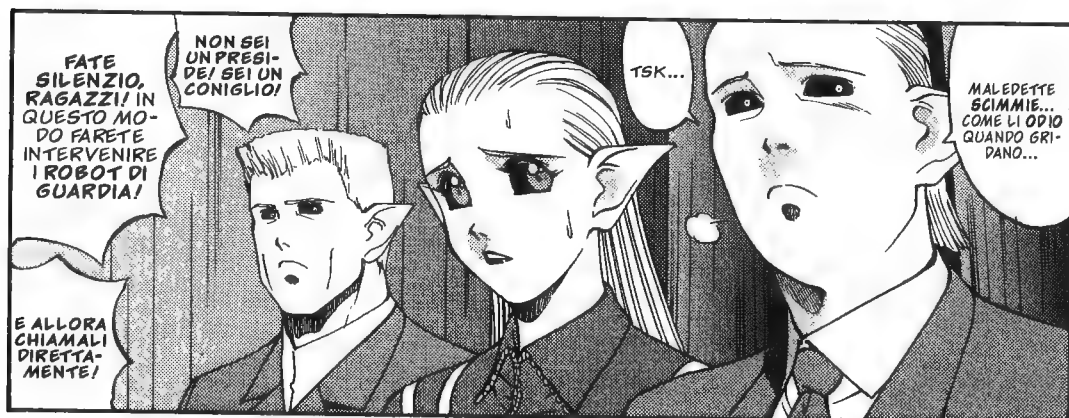
OOH
COS'HA DETTO?
ODDIO! ODDIO!
NON E' POSSIBILE!
RESA INCONDIZIONATA?
COSA SIGNIFICA?
MUMBLE MUMBLE
PROPRIO IL GIAPPONE?
NON CI POSSO CREDERE! PERCHE'?!
SUL SERIO?
LA POLIZIA E IL CORPO D'AUTODIFESA SI TROVANO ATTUALMENTE AL COMANDO DI RIOFARD...
D'ORA IN POI, ANCHE SE SI TRATTERA' DI STUDENTI, LA RIBELLIONE E LA VIOLENZA CONTRO I PROFESSORI RIOFARDIANI SARANNO PUNITE CON L'**ARRESTO**...

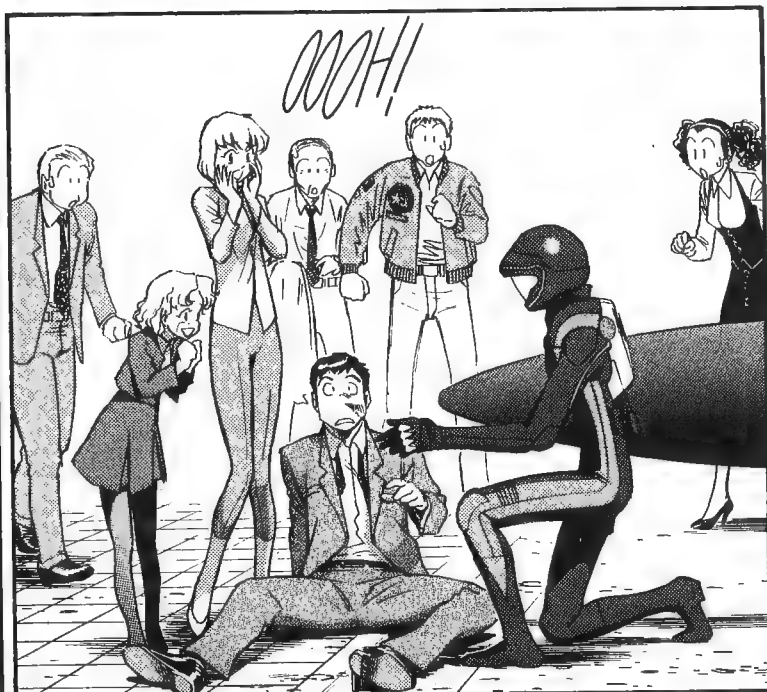
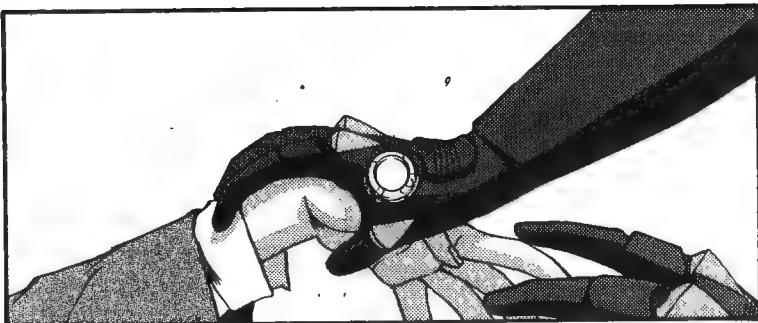
BOOOOO OOOO

COSA SIGNIFICA QUESTO?!

QUESTA È OPPRESSIONE BELLA E BUONA!

IL PROFESSOR TANAKA HA DATO LA SUA VITA!

DIVENTEREMO GUERRIGLIERI!

YOSHIDA B
EHI! VENITE TUTTI QUI! GUARDATE!

OOOH!

MA CHE...? CON UN SOLO TOCCO DI QUESTO GUANTO, I BATTITI CARDIACI E IL RESPIRO DI QUEST'UOMO SONO RIPARTITI..
GLI HAI INIETTATO UNA MICRO-MACHINE MEDICA...

LA SIRINGA INCORPORATA NEL GUANTO SI È SVUOTATA, MA TI BASTERÀ TOCCARMI E SARÀ RICARICATA..
CANNON

IO HO UN BRACCIO FRATTURATO...
CURAMELO, PER FAVORE!

LA PREGO, CURI ANCHE MIA FIGLIA!
STA RESPIRANDO A STENTO...
HHNN HHNN

LA MIA RAGAZZA È RIMASTA INTRAPPOLATA SOTTO LE SCALE!
FA' QUALCOSA, PER FAVORE!

EHI, MINAGATA...
ANDIAMO AVANTI!

PSSH

PSSH

TIRALA PIÙ IN BASSO... CI PENSERÀ LA MICROMACHINE MEDICA A FISSARLA...
KRRR
BENE!

HUFF!
KRRUMPF

I-IO...
...LA RINGRAZIO DI CUORE...
HAI VITTO? VOIO!

SEI MERAVIGLIOSO! GRAZIE! GRAZIE!
ANCHE DI LÀ CI SONO DEI FERITI! VIENI, PER FAVORE!
MI FACCIA VEDERE IL SUO VOLTO!
NAMBU

HOICHI, E' MEGLIO ANDARSENE DA QUI, ORA...
A QUESTO PUNTO DOBBIAMO SALVARE TUTTI...
SONO ARRIVATE LE PALLETTE NERE...

OH!

QUI E' PIENO DI FERITI! NON POTREMO MAI COMBATTERLE!
PSSH
PSSH
PSSH
PSSH
PSSH
SE SPAREREMO UN SOLO COLPO D'ARMA DA FUOCO, LE ONDE D'URTO CAUSERANNO MIGLIAIA DI MORTI.

TUTTI I PREPARATIVI SONO STATI ULTIMATI!

BENE! SALA CONTROLLO! PERFORATE ORIZZONTALMENTE LA TESTA DI QUEL ROBOT! SOLO LA TESTA, MI SONO SPIEGATO?!

NON MANCATE IL BERSAGLIO, O DOVRETE VEDERVELA CON ME!

FUOCO!

EXAXXION - CONTINUA

★MANGA STAR COMICS★

a ottobre in edicola!

DRAGON 12
DAI - LA GRANDE AVVENTURA 12
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Scende in campo anche Hyunkel in difesa dei nostri eroi, dando prova di essere passato definitivamente dalla parte del bene. Ricordando gli insegnamenti del maestro Aban, Dai inizia l'ultimo duello con Fraizard, che per sviluppare maggiore potenza indossa una possente armatura da combattimento. Per una volta il bene trionfa, e Leona può finalmente uscire dalla sua prigione di ghiaccio. E' ormai prossimo il momento in cui la principessa incontrerà il nostro piccolo eroe...

YOUNG 53
LAMU' 20
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Il papà di Lamù è stato buttato fuori di casa, e i Moroboshi se lo trovano affamato alla porta! Un piccolo tanuki trasformista reinterpreta un'antica fiaba giapponese esasperando Ataru! La sorella di Mendo organizza una massacrante festa in maschera! Torna Kurama, principessa dei tengu, e decide di ripartire da zero nella ricerca di un marito: Mendo e Ataru vengono coinvolti in un gioco di potere (ah, sì?!) che potrà vedere vincitore solo una persona... e non si tratta di nessuno di loro due! E poi si va tutti in vacanza, guidati da un messaggio in bottiglia, per trovarsi in una misteriosa locanda sul mare gestita da inquietanti individui che (non ditelo a nessuno) mirano solo a... a... AAAARGH!

NEVERLAND 90 - 91
RANMA 1/2 - 52 - 53
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Anche Akane si reca in Cina alle fonti maledette per cercare Ranma e gli altri, ma sfortunatamente cade in una trappola e finisce in una pozza d'acqua creata apposta da Kima. Ora fra le fonti maledette esiste anche quella che porta il nome di Akane. Nel numero 91 invece, terminano le avventure di **Ranma** con un finale a sorpresa che vedrà tutti (ma proprio tutti) i personaggi della serie riuniti per festeggiare un avvenimento più che speciale. Ma non disperate per la perdita di **Ranma**, perché nel prossimo numero di **Neverland** arriverà **Maison Ikkoku**.

DRAGON BALL DELUXE 5
12x18, B, 176 pp, b/n L. 5.000

Terminato il Torneo Tenkaichi, il nostro Goku parte alla ricerca della sfera del drago che gli aveva lasciato il nonno. Durante la ricerca si imbatte in un'organizzazione criminale chiamata Red Ribbon intenzionata a conquistare il mondo, una volta trovate le sfere del drago. Goku si impegnerà duramente per impedire che questo avvenga.

DRAGON QUEST 8
L'EMBLEMA DI ROTO 8
12x18, B, 208 pp, b/n L. 5.000

A ottobre **L'emblema di Roto** riserva nuove sorprese per tutti gli appassionati di fantasy: sceso in campo alla guida di un intero esercito di creature demoniache, l'alato Gunon si rende conto di quanto forti siano i suoi nemici. Arus, Yao, Kira e Poron proseguono soli il proprio cammino, dopo l'uscita di scena di Talkin.

ACTION 60
LE BIZZARRE AVVENTURE DI JOJO 60
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Rohan Kishibe si è riappropriato del suo stand giocando a morra cinese, ma la sfida non è ancora conclusa! Il padre di Yoshikage Kira è ancora sul piede di guerra, e svolazzando sulla città di Morio cerca una nuova vittima per la Freccia che dona stand a chi è capace di sopportarne il peso. Ma cosa accadrebbe se il nuovo prescelto dell'antico artefatto fosse... un alieno?! **JoJo**... sempre più bizzarro!

SAILOR MOON 41
15x21, S, 64 pp, b/n e col. L. 4.000

Usagi e Chibiusa si sono scambiate i corpi. Ora i più grandi desideri racchiusi nel loro cuore, di non crescere mai per la prima e di crescere per la seconda, si sono realizzati! Intanto però i nemici tramano nell'ombra e le condizioni di Mamoru continuano a peggiorare a vista d'occhio.

EXPRESS 4
18x26, S, 144 pp, b/n e col. L. 5.000

Cowa!: continuano le marachelle di Paifu e di Rodriguez, ma questa volta ci sarà un nuovo amico con loro: il dispettoso Arpon. Un brutto raffreddore ha colpito molti abitanti del villaggio, e Paifu si offre di recuperare la medicina che si trova sulla montagna di Mimizu.

Capitan Tsubasa: la sfida fra Wakabayashi e Tsubasa termina con la vittoria di quest'ultimo, ma Wakabayashi si ferisce alla testa nel tentativo di fermare il pallone.

Yu degli spettri: Yusuke vuole parlare assolutamente con Keiko per farle sapere che è ancora vivo. L'unico modo per riuscire a farlo è quello di impossessarsi del corpo di qualcun'altro, e la scelta cade sul teppista Kuwabara.

I"s: Ichitaka viene a scoprire che alcuni studenti della scuola fotografano le ragazze in costume con la scusa di utilizzare le foto per il disegno dal vero, ma mentre queste si cambiano in un camerino, vengono filmate con una telecamera nascosta. Naturalmente anche Iori cade vittima di questi, e Ichitaka cerca in tutti i modi di evitarlo.

Kenshin, samurai vagabondo: in questo episodio Kenshin è alle

prese con un ragazzino pestifero che ha fatto un torto ad alcuni membri della Yakuza.
Ken, le origini: termina il secondo episodio delle origini di Ken; dal prossimo numero un nuovo fumetto di Tetsuo Hara: **Takeki Ryusei!**

STARLIGHT 73
CITY HUNTER 34
12x18, B, 184 pp, b/n L. 5.000
Continuano le vicende lasciate in sospeso nel numero precedente. Ryo sta facendo da guardia del corpo a Miyuki Kobayashi, una, come al solito, avvenente ragazza. Si sta girando un film e la vita della ragazza è misteriosamente in pericolo. Quali segreti nasconde una ragazza tanto bella, di cui Ryo immancabilmente si innamora?!

KEN IL GUERRIERO 22
12x18, B, 192 pp, b/n L. 5.000
Nello scorso numero abbiamo visto come uno dei quattro generali dell'antica scuola di Hokuto sia in realtà il fratello di Ken, e di come recuperi la sua memoria un tempo cancellata. In questo nuovo numero delle avventure di Kenshiro nell'Isola dei Demoni, Kaiou, il più forte dei generali, uccide la sorella per convincere Hiyou, che l'amava, a uccidere Ken, indicato da Kaiou come il responsabile del delitto. Inizia lo scontro fra i due fratelli di sangue.

KAPPA MAGAZINE 76
17x24, B, 128 pp, b/n e col. L. 6.000
Kappa Magazine, LA rivista di fumetto e animazione giapponese in Italia, è pronta a strabiliarvi per il settantaseiesimo mese di fila! I manga: in **Calm Breaker** le Industrie Kamata sono impegnate in un esilarante Grand Prix irto di vecchie conoscenze e parodie delle medesime (da **Ken Falco il superbolide** a **Mach 5**); in **Office Rei**, durante un'indagine, Yuta ed Emiru cadono in un pozzo e sono costretti a passare una notte insieme; in **Oh, mia Dea!** assisteremo a una vicenda a base di... scope; in **Exaxxion** il 'Cannon God' creato dal vecchio Hosuke Kano esce allo scoperto lasciando allibite le truppe fardiane, mentre il giovane Hoichi porta soccorso ai superstiti del Monte Fuji! E, come al solito, il **Kappa Vox** vi dice tutto quello che sta arrivando in Italia, la **RubriKappa** tritura e massacra le nuove produzioni attualmente visibili solo in Giappone, e **Anime** vi riempie di **Dossier**, **Articoloni** e... eh eh eh... sorpresucce! Dobbiamo dirlo ancora? **IM-PER-DI-BI-LE!**

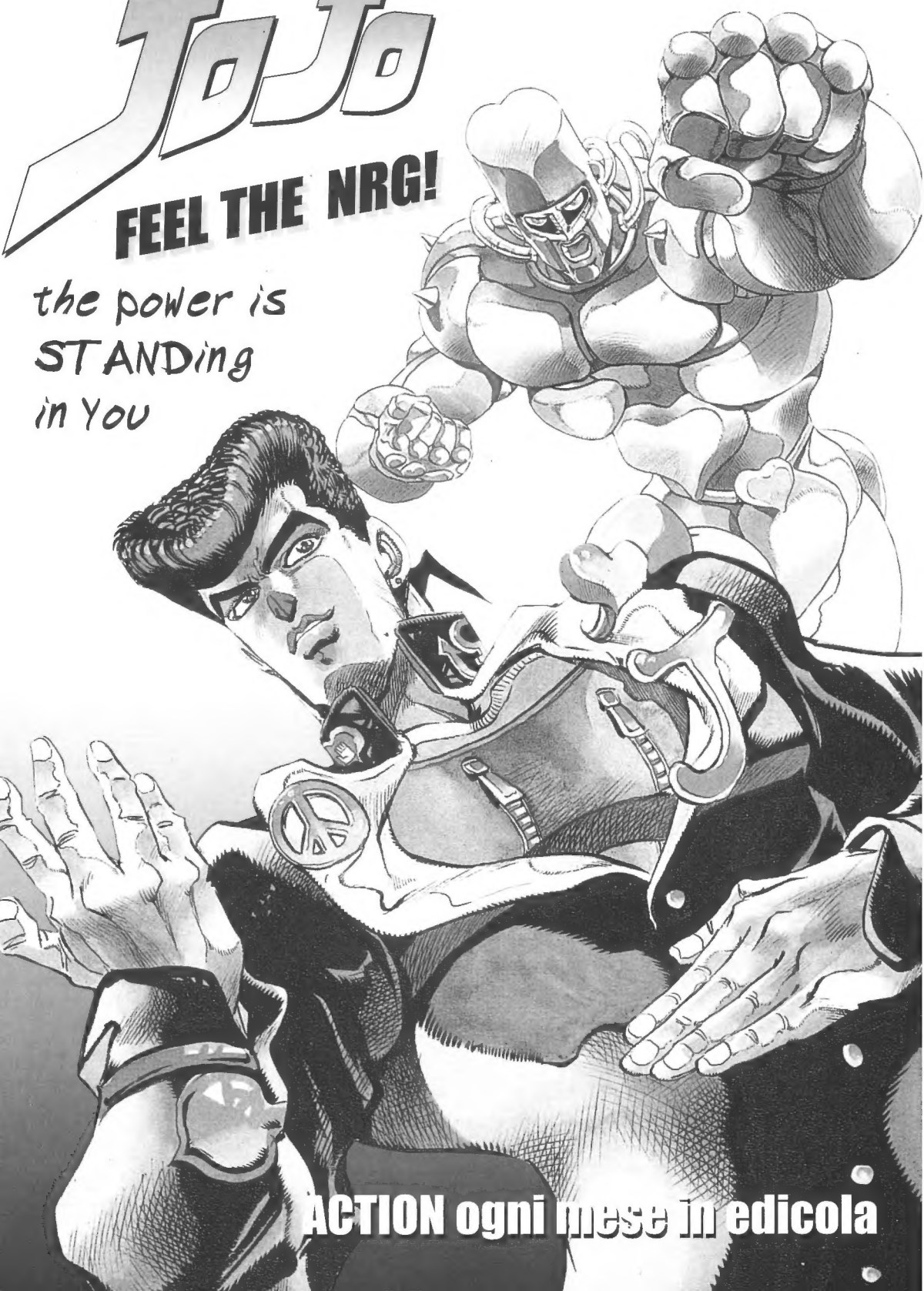
STORIE DI KAPPA 49
TRINETRA 2
12x18, B, 192 pp, b/n L. 6.000
STORIE INEDITE! E' passato un anno, e finalmente torna la saga fantastica più amata in Italia! Yakumo e Pai partono per l'Europa, dove forse potranno incontrare qualcuno che li aiuterà nella loro eterna ricerca dell'umanità... Una persona che dovrebbe essere anziana, molto anziana... Quasi antica... E il Galles diventa lo scenario per nuove avventure surreali, irte di mostri e creature demoniache, in cui Yakumo dovrà addirittura imparare a fare il kick boxer e affrontare pubblicamente un avversario sul ring. Continua la stupenda saga della triclope e del suo wu nell'incredibile seguito di **3x3 Occhi!**

GHOST 12
MIKAMI - AGENZIA ACCHIAPPAFANTASMI 12
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500
E se per una volta il nostro sfortunato e allupatissimo Tadao Yokoshima incarnasse i panni di un supereroe mascherato? Se gli spuntassero improvvisamente poteri extrasensoriali e si ponesse in difesa dei più deboli (Mikami compresa!)? Ne vedremmo delle belle, statene certi! Ma sarà veramente lui l'idolo mascherato? E quanto durerà questo prodigio? Una saga completa da leggere col sorriso sulle labbra!

TECHNO 54
USHIO & TORA 22
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500
Continua la saga che vede contrapposti il Decano dell'Est e quello dell'Ovest, le nuove bestie del vento e le vecchie, Ushio e Tora e la Maschera Bianca. La barriera sta per essere infranta, il nostro eroe potrebbe riabbracciare sua madre, ma per il mondo intero scoppierebbe una rivoluzione senza precedenti. Tutti i mostri di Toono scendono in campo e, sul finire, torna in scena una nostra vecchia conoscenza: la dea Jemei!

MITICO 53
DOTTOR SLUMP & ARALE 24
12x181, B, 128 pp, b/n L. 3.500
Senbee Norimaki è ancora una volta alle prese con le sue attività di maniaco sessuale: un po' di occhiali a raggi X di qua, un po' di videocassette porno di là... Ma torna all'attacco la banda dei Mostri Classici che avevamo conosciuto un annetto fa, e così il nostro Dottor Slump... muore! Che ne sarà del suo spirito? Riusciranno i nostri eroi a salvarlo dal signore dell'aldilà? E poi, ancora una volta, torna il Dottor Mashirito, sempre più distrutto, ma sempre più incavolato nero! Ce la farà? Non ce la farà? E soprattutto, a noi che ce ne frega?!

GAME OVER 18
15x21, S, 72 pp, b/n L. 6.000
Ultimo numero con il formato da 72 pagine: dal prossimo numero e nei seguenti due avrete una dose doppia di pagine, ma anche di fumetti. In **G-Gundam** hanno inizio gli scontri per la finale del torneo. In un momento di pausa, Domon farà la conoscenza della graziosa Allemby, pilota del Nobell Gundam di Neo Svezia. In **Street Fighter II V**, invece, Ryu se la dovrà vedere con il terribile Dee Jay e con un tirannosauro ferocissimo. Continuano le strip di **Samurai Spirits**, e come di consueto un poster in omaggio!

AMICI 12
12x18, B, 192 pp, b/n L. 5.000
In **Una ragazza alla moda**, Benio è convinta di aver ritrovato il suo Shinobu, ma purtroppo tutto sembra confermarle il contrario. Solo la sua estrema convinzione di essere nel giusto la spinge ad andare avanti. In **Saint Tail** si susseguono i colpi messi a segno dall'abile ladra. Questa volta alcuni lucchetti, simboli d'amore, sono al centro della storia. In **Miracle Girls** inizia ad alzarsi un po' di più il sipario sulle strane intenzioni di Masaki... Oscuri individui compaiono per catturare le gemelle! Invece **Sailor V** ci dà una nuova carica di buon umore con le sue tragicomiche avventure!

LE BIZZARRE AVVENTURE DI
JOJO
FEEL THE NRG!
the power is
STANDing
in You
ACTION ogni mese in edicola